VII. ÉVFOLYAM 2. SZÁM
2003 február

PS · PS2 · XBOX · GBA · GCUBE

MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA

728,- FT

576 KONZOL



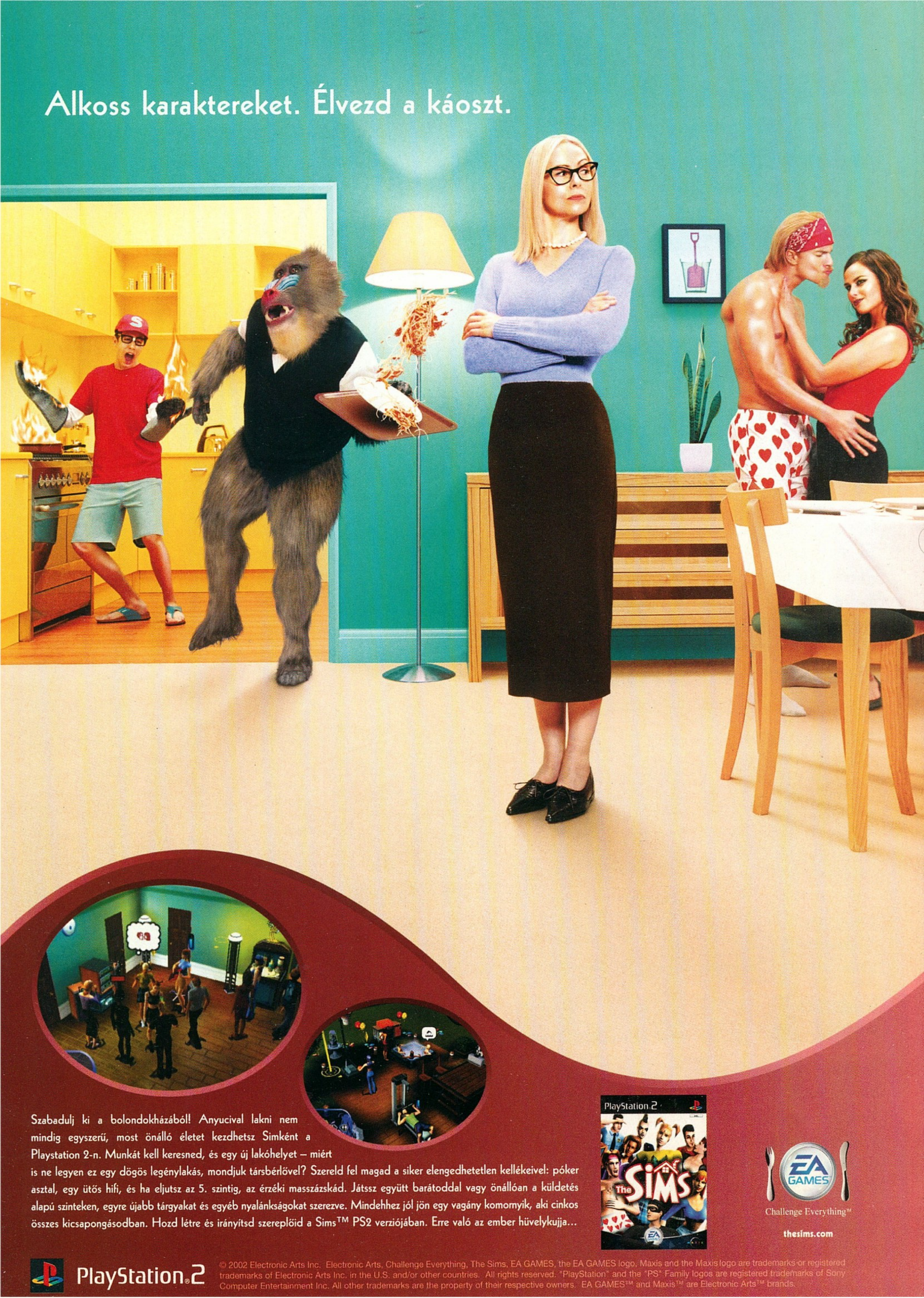
EGYET FIZET, RETROT KAP!

PANZER DRAGOON ORTA (XBOX)

KIRÁLY VISSZATÉR FILMELŐZETES • A SONIC JÁTÉKOK TÖRTÉNETE • RETRO ROVAT: ATARI JAGUAR & LYNX • BALLERBURG
URASSIC PARK GENESIS • TENCHU 3 • DOA XTREME BEACH VOLLEYBALL • IKARUGA • RESIDENT EVIL 0 • MURAKUMO



INFOGRAMES
www.infogrames.com
GAME BOY ADVANCE
Superman: Shadow of Apokolips
Gundam: Federation vs. Zeon • Grand Prix Challenge
Unreal Championship
Sega GT 2002 • Superman : The Man of Steel
XBOX
PlayStation 2
Godzilla: Domination
Dungeons & Dragons: Eye of the Beholder
Play!
automex
MULTIMÉDIA
Kaphatók nagyáruházakban és viszonteladóknál.
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 24., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu


Alkoss karaktereket. Élvezd a káoszt.
Szabadulj ki a bolondokházából! Anyucival lakni nem mindig egyszerű, most önálló életet kezdhetsz Simként a Playstation 2-n. Munkát kell keresned, és egy új lakóhelyet – miért is ne legyen ez egy dögös legénylakás, mondjuk társbérlővel? Szereld fel magad a siker elengedhetetlen kellékeivel: póker asztal, egy ütős hifi, és ha eljutsz az 5. szintig, az érzéki masszázskád. Játssz együtt barátoddal vagy önállóan a küldetés alapú szinteken, egyre újabb tárgyakat és egyéb nyalánkságokat szerezve. Mindehhez jól jön egy vagány komornyik, aki cinkos összes kicsapongásodban. Hozd létre és irányítsd szereplőid a Sims™ PS2 verziójában. Erre való az ember hüvelykujja...
PlayStation 2
The Sims
Challenge Everything™
thesims.com
PlayStation 2
© 2002 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, Challenge Everything, The Sims, EA GAMES, the EA GAMES logo, Maxis and the Maxis logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES™ and Maxis™ are Electronic Arts™ brands.

TARTALOM

Hírek 4

A Király visszatér - Filmelőzetes 8

A Sonic játékok története 10

Retro Rovat: Atari Jaguar és az Atari Lynx 12

PLAYSTATION

Ballerburg 14
Dinomaster Party - Baby Felix Tennis 15
Bear in a Big Blue House - Truck Racing 16

PLAYSTATION 2

Jurassic Park Operation Genesis 18
Sword of the Samurai 22
Dynasty Warriors 3 Xtreme Legends - Guility Gear X2 24
Activision Anthology 25
Virtua Tennis 2 26
Castleween 27
Island Xtreme Stunts - Butt Ugly Martians 28
Whirl Tour 29
War of The Monsters 30
Pac Man World 2 32
Jet X2O - Whiteout 33
Tenchu 3 34
Playstation 2 Leltár 38
Virtua Cop Elite Edition 44
Kelly Slater's Pro Surfer - Transworld Surf 45

XBOX

Battle Engine Aquila 46
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball 48
Superman: The Man of Steel 52
Outlaw Golf 53
Crimson Sea 54
Panzer Dragoon Orta 56
Pulse Racer - Frogger Beyond 60
Murakumo 62

GAMECUBE

Resident Evil 0 64
Import Előzetes - The Legend of Zelda: The Wind Waker 68

DREAMCAST

Ikaruga 70

GAMEBOY ADVANCE

Karnaaj Rally 72
Sonic Advance 2 - Sega Rally Championship 73
Jazz Jacjrabbit - Sea Trader: The Rise of Taipan 74
Crash Bandicoot 2: N-Tranced - Micro Machines 75
GBA Leltár 76

Csevegő 78

Cool-Túra 80



AKTuális 58

```
**** COMMODORE 64 BASIC V2 ****

64K RAM SYSTEM  38911 BASIC BYTES FREE

READY.
LOAD"576 KONZOL HIBAJAVITO",8,1

SEARCHING FOR 576 KONZOL HIBAJAVITO
LOADING
READY.
RUN
```

Fél méter diós bejgli, négy liter halászlé (tésztával és belsőséggel, 3 napig), 8-10 szelet rántott hal majonézes burgonyával, egy tepsi „zserbó" sütemény, két üveg jófajta gyümölcsös pezsgő és cirka fél liter Tequila Gold – mindez úgy két hétre, a karácsonyi és szilveszteri időszakra vetítve – úgy látszik elég volt ahhoz, hogy sikerüljön 3 igen csúnya hibát is belevinnem (vagy benne hagynom?) januári számunkba. Úgy látszik, szokni kell még ezt a 80 oldalt…!

1 – Ahhoz képest, hogy kábé fél napig ültem rajta és betűnként ellenőriztem, mégis *valahogy* összeolvadt a tartalomjegyzékben az Xbox és GameCube rovat. Tényleg csak nem verte ki a szemem, mégsem vettem észre. Ezúton kérnék elnézést minden GC tuljától, remélem, azért megtalálták a nekik szánt cikkeket. „Vezeklésül" villámsebesen beszereztük a legújabb GC siker-game, a Resident Zero USA verzióját, amit természetesen Csipi bébi tesztelt és játszott végig nektek.

2 – Ahhoz képest, hogy igencsak odafigyeltem a Primal cikkemre (nagyon-nagyon köszönöm azt a mérhetetlenül sok kedves véleményt és biztatást, amit érte kaptam tőletek – **EZÉRT** érdemes játékteszteket írni!) csak elcsesztem az értékelő kitöltését. A Zene/Hang értelem szerűen *Kiválót* érdemel, a *Szavatosság* viszont csak jót. De ez a szövegből is kiderült, remélem nem zavart meg senkit túlságosan a keveredés! Bocs… :(

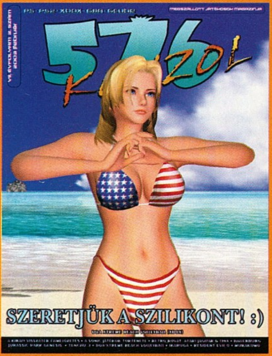
3 – Ahhoz képest, hogy direkt rákerestünk mind a ketten Böjtös Gabi bácsival – tudom, tudom, használjunk *jobb* keresőt :) –, valahogy sikerült elsiklani afelett a tény felett, hogy a Dark Angel TV-sorozatot már kis hazánkban is vetítik/vetítették. Tény, hogy *valamikor* Amerikában eltolták ugyan a vetítést, de az már több hónappal ezelőtt lehetett (régi volt a hír, amit találtunk :). Mentségemre legyen mondva, én a televízióban csak a Híradót nézem meg és a valóságshow-kat, azt sem tudtam, hogy létezik az a bizonyos csatorna… ;)

Ennyi volt tehát a vezeklés, remélem mindenkinek megnyugodott a lelkivilága. (Cue, ha még egyszer észreveszel valamit, leragasztom sebtapasszal a szemeidet! :) Nézzük mit alkottunk februárban! Igyekeztünk most is a lehetőséghez képest nagyon frissek lenni. Csodával határos módon, sok „nyugati" magazint is megelőzve sikerült egy tesztverziót szereznünk az Activision minden PS2 tulaj által epedve várt ninjás játékából, a Tenchu 3-ból, amit Dzson San, okleveles ninja és szamuráj szakértőnk tesztelt le nektek. Legalább ennyire ropogós stuff a Veres „Raptor" Miki által élve boncolt Jurassic Park Operation Genesis, ami végre betöm egy nagy lyukat a komolyabb „építkezős-manager" játékok nem túl széles palettáján. Végül, de nem utoljára mindenképpen figyelmetekbe ajánlom Reiker Mester Panzer Dragoon Orta cikkét, amit az „értő és úri olvasóközönség" (aka. Index és Supergamez fórumok arcai ;) bizonyára nagy lelkesedéssel fogadnak majd! Végül bemutatnám "új", ex KByte-os tesztelőnket, Stiletto-t, aki februárban szörnyekkel bunyózott – fogadjátok írásait nagyon nagy szeretettel!

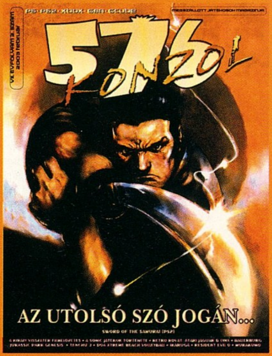
Lapzárta előtt egy héttel elég nehéz helyzetbe kerültem, váratlanul megérkezett ugyanis az a várva-várt Devil May Cry 2, amit Japánból rendeltünk. Sokat tipródtam, hogy beleerőltessem-e még ebbe a számba a tesztet, de aztán elvetettem a gondolatot. Egyrészt márciusra is kell valami nagy(?) durranást hagyni, másrészt ígéretet kaptam a nagyon kedves magyarországi forgalmazótól (Ecobit Kft.), hogy az 576 Konzol lehet az a magazin, aki először tudósíthat titeket erről a nagyon híres játékról. Márciusban tehát megríkatjuk majd az ördögöt – addig is irány mátrix!

Ul. #1: Sydney Moon a legjobb csaj, no meg a Csöpke! Rád szavaztam! :P
Ul. #2: Két éve mondom, hogy a Hellacopters a király, de legalább kezdenek páran rájönni! ;)

Martin



A nyomdába kerülés napjáig ez volt a befutó címlapterv – érthető okokból. De akkor "korhatáros" karikát is kellett volna használnunk! :)



Ez is elég bitangul néz ki, de nem akartunk "támadólag" fellépni, nehogy megijedjen VALAKI… ;)



Jurassic Park: OG



Sword of the Samurai



Virtua Tennis 2



War of the Monsters



Tenchu 3



DOA: Xtreme Beach Volleyball



Crimson Sea



Panzer Dragoon Orta



Murakumo



Resident Evil Zero



Ikaruga



Sonic Advance 2

ISSN 1417-9296

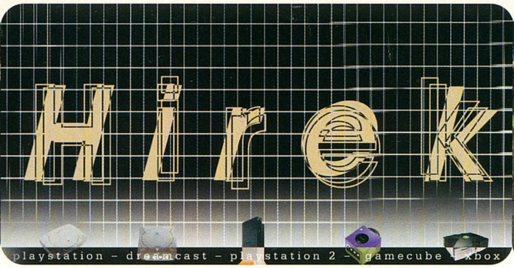
Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT
(A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest,
Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt
és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft.
1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Panzer Dragoon Orta (Xbox)







FOUR HORSEMAN OF THE APOCALYPSE (PS2, XBOX, GC)

Az Apokalipszis Négy Lovasa – ebben a játékban sem piciny kutyuskákat kell nevelnünk, az biztos. A 3DO végre megemberelte magát és az



iszonyatos mennyiségű Army Men után végre egy tisztességes, erősen sötét hangulatú játékot tár elénk – majd valamikor az év vége felé. A Four Horseman főszereplője Abaddon, a bosszúálló angyal, akinek napi feladatai közé tartozik a pokol kapujának őrzése. Most túlóráznia kell: a Földön elszabadult a címben is említett négy lovas, akik (természetesen) a világ végét hivatottak előidézni. Arkangyalunk ezt nem nézi jó szemmel és nekiáll a négy rettenet, és a hozzájuk csapódott démonhordák módszeres felszeletelésének. Abaddon alapfegyvere egy dupla kard – ezt a játék során különféle mágikus pluszokkal ruház-



hatja majd fel. Hősünk amúgy is a kétkezes megoldásokat kedveli, azaz lőfegyverekből is inkább a mindkét kézben cipelhető verziókat preferálja. – lehet, hogy túl sok John Woo filmet nézett gyermekkorában :-).

A hangsúly a brutális összecsapásokon van: külön, a filmes világból szerződtetett csapat (a srácok olyan filmekben dolgoztak eddig, mint a Mátrix, a Fight Club, a Crow vagy a Blade) gondoskodik az akciójelenetek minél hajmeresztőbb koreográfiájáról – repülnek a végtagok, hullanak a fejek, nyílnak a gyomrok. Grafikai téren is újdonságokra számíthatunk: az ellenséges démonok képesek lesznek különféle formákba átalakulni, mindezt valós időben, elkerekedő szemeink láttára. NAGYON szívesen látnánk már valami konkrét in-game képet is a játékból – a hír környékén látható illusztrációk még csak koncepciós tervek.

SOUL CALIBUR 2 (PS2, XBOX, GC)

Készülgetnek a hazavihető verziók a *Namco* **Soul Calibur 2**-jéből: a mázlista japánok már március huszonhetedikén rájuk tehetik a mancsaikat, nekünk gyaníthatóan meg kell várnunk az augusztusi amerikai, vagy az őszi európai premiert – türelmetlenebbek forduljanak bizalommal a hitelkártyájukhoz és a japáni videojátékok importjával foglalkozó weboldalakhoz. A jelenleg 70%-ban kész házi konverziók érdekessége, hogy mindhárom változat más bonusz karaktert



küld az arénába: a PS2 inkarnáció a Heihachit hozza el a Tekkenből, Gamecube-on Link kaszabol majd hősiesen, az amerikai közönségnek szánt Xdobozos SC2 pedig a Todd McFarlane féle Spawn-t teleportálja a Pokolból. McFarlane amúgy is kötődik a játékhoz: mindhárom változatban ott ficánkol majd a képregény rajzoló legenda által direkt a Soul-széria részére megálmodott Necrid. Az új karaktereken kívül hét játékmódot kapunk, ezek között természetesen a



sorozat védjegyévé vált baragonlós/gyűjtögetős misszió-módusz – itt állítólag több mint 200 féle fegyverre tehetünk majd szert. Az *576 Online* tömve van Soul Calibur 2 videókkal, tessék megnézni őket, megéri.

WORLD RACING (PS2, XBOX, GC)

Márka-specifikus autóverseny a rajtvonalon: nem csak a *Rage* (nyugodjék békében – lásd a Mazsolázót) fejleszt(ett) ilyesmit szexi olasz sport-



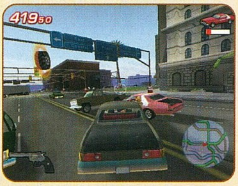
autókkal a főszerepben (Lamborghini, ugye), hanem a *TDK Mediactive* is hasonló témájú játékon munkálkodik mostanában. A TDK a karcsú Italodesign helyett inkább a robosztusabb, pontosabb, megbízhatóbb germán gépjárművek felé kacsingat: kizárólag Mercedeseket hajthatunk majd a **World Racing**ben. A német gyár termékskálájából csemegézve tucatnyi autócsodával száguldozhattunk: az olyan klasszikusok, mint a 300SL, vagy a W154 mellett a legújabb, már-már absztrakt kinézetű modelleket (példa: C111 – még csak prototípusa létezik!) is kipróbálhatjuk. A játék alatt dübörgő 3D motor teljesen saját fejlesztés (ráadásul elég pofás fejlesztés – tessék megnézni a mellékkelt képeket), a négy kontinenst bejáró pályák (Észak-Amerika, Ázsia, Európa és Ausztrália) pedig kellőképpen nyitottak – ha úri kedvünk úgy tartja, letérhetünk az útról és elkalandozhatunk a környező tájakon (ennek megfelelően lesznek off-road szakaszok is). A szokásos játékmódokhoz (Training, Single Race, Bajnokság) egy robosztus misszió-módusz (a trükkösebb szituációkra kihegyezett küldetésekkel) és a kötelező multiplayer opció várja a virtuális száguldozásra vágyó játékost. Jelenleg 2003 április negyedikére datálják – várjuk szeretettel.

STRASKY AND HUTCH (PS2, XBOX, GC, GBA)

Ha a neves filmlicencek elfogytak (vagy megfizethetetlenül drágák), megteszi valami jó kis kultikus sorozat is: a **Strasky and Hutch** a klasszikus hetvenes évekbeli tévészéria történéseit dolgozza fel – aki esetleg fiatal kora okán nem nézte annak idején, az keresgéljen kicsit a kereskedelmi csatornák kínálatában, kora délután simán össze lehet futni a két mindenre elszánt zsaruval. A játék amúgy egy tizenkilenc misszióra bontott autóká-



zós akció game; jópofa, a sorozat hangulatát felidéző grafikával, bazi nagy (összesen 10 négyzetkilométert elfoglaló) pályákkal és az eredeti történések helyszínéül szolgáló Bay City-t autentikusan lemodellező lokációkkal. A játékmenet egyesíti magában az őrült száguldozás és a vad lövöldözés gyönyörűségeit: a kooperatív multiplayer móduszban az egyik játékos a gázt tapossa, a másik pedig az autó ablakán kilődözve vadássza le a



gazfickókat – Playstation 2-őn ilyenkor használatba vehetjük a GunCon2 kompatibilis fénypisztolyunkat is! A tévéshow hangulatát adja vissza a képernyő alján található VR-meter (nézettségi mutató is): ha nyugisan, a közlekedési szabályokat betartva közlekedünk, a nézettség alacsony, mindenki bealszik a tévéműsoron (mi pedig elkeserítő értékelést kapunk a misszió végén) – ha viszont beleadunk apait-anyait, farolunk, szélvédőt és lökhárítót törünk, padlógázzal indulunk és hatalmasakat ugratunk, akkor a nép örül, mi pedig mosolygunk az előugró vulkanikus pontszámok láttán. Először (áprilisban) a PS2 tulajok részesülnek a jóból, májusban jön az Xbox, majd szeptemberben a Gamecube és a GBA verzió. Majd elfelejtettük: a narrátor szerepében a simlis Huggy Beart alakító Antonio Fargast üdvözölhetjük.

THE X-FILES: RESIST OR SERVE (PS2, XBOX)

Az új X-Akták játék a sorozat hetedik szezonja után játszódik: Muldert és Scullyt egy csendes kis-



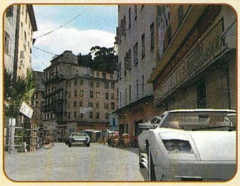
városba, Red Fallsba szólítja a kötelesség. A városkában szellemek és élőholtak tűntek fel – azaz pont megfelelő a terep a két, természetfeletti jelenségek kivizsgálására specializálódott FBI ügynök számára. Az amerikai hegyvidékről egyenesen a jeges Szibériába vezet hőseink útja – egy földön kívüli gyilkost üldöznek az orosz kormány titkos kutatólaboratóriumában. A játék végére persze a szokásos idegen űrhajó és mindent elpusztító Fekete Olaj is szerepet kap majd – ismét két ügynökön múlik tehát a világ sorsa. A **Resist**



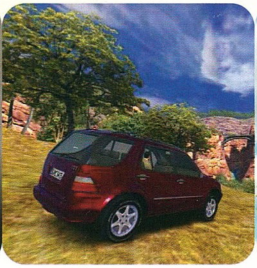
or Serve játékmenet tekintetében elszakadni látszik az előző, inkább a nyomozgatásra és bizonyítékgyűjtésre építő, élőszereplős filmbejátszásokkal erősen megtűzdelt X-Files játéktól. A grafika teljes 3D-ben pompázik, a feladataink pedig leginkább a Resident Evil vagy a Silent Hill szériákban tapasztaltakra emlékeztetnek: nagypályás szörnymészárlás ezerrel. A vérfrissítést nem bánjuk, de talán kissé hamarabb kellett volna kijönni a játékkal – szegény X-Akták régi csillogó fénye mostanra igencsak megkopott. A játék felett a *Sierra* bábáskodik, várható megjelenés idén nyáron.

DRIVER 3 (PS2, XBOX, GC, GBA)

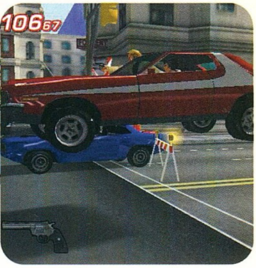
Tudtuk, hogy jön, de képeink még nem voltak róla – most vannak, tessék nézelődni, érdemes. A *Reflections* a **Driver 3**-mal tér vissza a küldetésalapú autós játékok világába (bár, ha jobban belegondolunk, soha el sem ment onnan: előző játékuk, a Stuntman is küldetésalapú autós móka bírt lenni). A „Gengszterek sofőrje" által ihletet széria ezúttal három városba: a napfényes Miamiba, a sikátorokkal tűzdelt Nizzába, és az ódon szagot árasztó Isztambulba kalauzolja el a tisztelt játékost. A második részhez hasonlóan most is el lehet majd hagyni a gépjárművet (sőt: vízi járművet – a hírek szerint motorcsónak is













lesz) és be lehet nyomulni a környező épületekbe. A grafikai talpalávalóról a Stuntman jelentősen felturbózott, és még jelentősebben optimalizált (értsd: sokat javítanak a sebességen – ez mondjuk nagyon ráfért) motorja gondoskodik. Az első képek erősen szájtátósak még annak ellenére is, hogy bizony itt-ott erősen recések azok a poligon élek – az ígéretek szerint ez a probléma is orvoslásra kerül a jövőben. Jön mindenre, ami él és mozog: Playstation 2, Xbox, Gamecube és Gameboy Advance verziók vannak jelenleg terítéken. 2003 vége felé lehet rá számítani, tippünk: a karácsonyi szezon egyik biztos befutójával van dolgunk.

DUNGEONS&DRAGONS HEROES (PS2, XBOX, GC)

Az *Infogrames* zsebében már jó régóta ott lapul a hivatalos Dungeons&Dragons licenc – most végre konzolon is elkezdték használni a benne rejlő lehetőségeket. A **Dunge-**



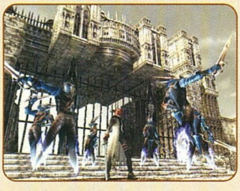
ons&Dragons Heroes klasszikus hack and slash, azaz üsd-vágd alapú játék – a *Baldurs Gate: Dark Alliance* nyomdokain haladva kell szörnyek, gonosz varázslók, böszme sárkányok tucatjait jobblétre szenderítenünk a végső győ-



zelem érdekében. Aki mély mondanivalóval rendelkező, csavaros sztorijú, emóciókkal terhelt RPG-t vár, az ne erre keresgéljen: ez kérem színtiszta akciójáték. A szerepjáték beütést tulajdonképpen csak a környezet, és a négy választható kaszt jelenti: kedvünk szerint vagy harcossal, vagy tolvajjal, vagy varázslóval vagy (igen, bingó!) pappal indulhatunk el a kalandok útján. Kooperatív multiplayer nyomulás lehetősége adott: egyszerre maximum négyen mutathatjuk meg a szörnyeknek, hogy mi vagyunk a legnagyobb hősök az éppen aktuális létsíkon. Az amerikai debüt júniusra van időzítve.

CHAOS LEGIONS (PS2)

A *Capcom* „intenzív gótikus operának" titulálja saját **Chaos Legion**-jét – mi az operát nem nagyon láttuk meg benne, a gótika az rendben, de leginkább az „intenzív" jelző illik a játékra: iszonyatosan sokat kell benne harcolni. A sztori a „legjobb barátokból legádázabb ellenségek" irodalmi alapvetéssel operál: a játék hőse, Sieg Warheit (a név már most megkapta tőlünk a „2003 legjobb német inspirációjú japáni karakterneve" megtisztelő címet :-) legjobb barátját (azaz: a *volt* legjobb barátját), Victor Delacroix-



át üldözi, akit rabul ejtett a sötétség. Hogy ez konkrétan mit jelent, az maradjon a játék titka – annyi biztos, hogy orbitális mennyiségű szörnyeteget kell lemészárolnunk addig, amíg ismét összefuthatunk kedvenc ex-cimboránkkal. Sieg mesterien bánik a karddal, a csatatéren ugrálni/ütések elől elhajolni is képes, de a játék hangsúlya még sem a minél látványosabb kombók kivitelezésén (azért lehet olyat is), hanem a különféle, minket segítő teremtmények megidézésén lesz. A teremtmények összefoglaló neve „légiók", ebből már sejteni lehet, hogy egyszerre akár



több szövetséges szörny is ott harcolhat mellettünk – egy légió több tagból is állhat. Hétféle típusú légiót idézhetünk meg: Archer, Bomber, Shield, Sword, Power, Claw és Giant; ezek értelemszerűen más-más speciális tulajdonsággal és támadással hozzák rá a frászt az ellenfeleinkre. A légiók jelenlétének persze van hátránya is: megidézésük mannába kerül és miközben mellettünk csatároznak, hősünk mozgása jelentősen lelassul, támadásai pedig gyengébbek lesznek. A légiókat a csata során csak korlátozottan irányítjuk – normál esetben mennek a saját fejük után, de valamelyik ellenfelünket már nagyon vízszintes helyzetben szeretnénk látni, akkor egy villám elsütésével kijelölhetjük célpontnak – légióink pedig jó segítőtársként szépen rá koncentrálják majd az összes támadásukat. Hónapra pontos megjelenésről a sorok szövegszerkesztőbe pötyögésének pillanatában még nem tudunk beszámolni – Capcom bátyóék jelenleg 2003 harmadik negyedévére datálják.

SHIBAIMICHI (PS2)

Őrült játék – honnan máshonnan, mint Japánból. A **Shibaimichi** a Sony „voice-recognition"-ön (hangfelismerés – azaz önön szép szavainkkal irányíthatjuk a játékot) alapuló szériájának (ko-



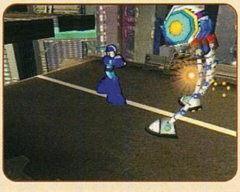
rábbi darabok: Oprator's Side, Dekka Voice – ez utóbbiban egy detektívet irányítottunk, aki kutyájának segítségével üldözte a bűnt – a kutyuli szerepét a Sony robotkutyája, a jelenleg már második verziójában hódító Aibo is alakíthatta) újabb darabja: ezúttal szinkronszínészként kell domborítanunk. Színészi teljesítményünket a játék három



kategóriában értékeli: pontosság, hangerő és érzelmi átélés. A Shibaimichi többféle eljátszható szcenáriót kínál: részt vehetünk például a Rómeó és Júlia klasszikus erkélyjelenetében, szerelmet vallhatunk titkos iskolai szerelmünknek (ha jól csináljuk, indulhat a románc – ha nem, akkor a leányzó kíméletlenül elhajt minket magától), de akár egy jó kis békebeli ordibálós féltékenységi jelenet szépségeit is megtapasztalhatjuk. A játék Japánban február közepétől lesz kapható – sajátos tartalma miatt roppant valószínűtlen, hogy mi valaha is találkozni fogunk vele. Nagy kár: egy igazi honosított változatot (összecsapás a gonosz ellenőrrel a metrón, a bíró nőági felmenőinek emlegetése egy focimeccsen, reklamáció a romlott felvágott miatt a szupermarketben) nagyon szívesen kipróbáltunk volna... :-)

MEGAMAN X7 (PS2)

Még mindig *Capcom*, és még mindig Playstation 2: a cég Megaman (eredetileg: Rockman) szériájának most már soha nem lesz vége. Az X7 kódnevű epizód gyakorlatilag ugyanazt kínálja, mint az elődök, csak most pepitában és háromdimen-



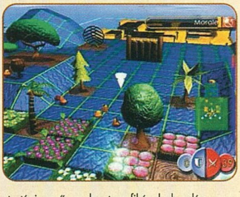
ziós vizuális táptalajon felnevelve. A játék ugyan teljesen 3D, de az állítható kamerának köszönhetően (három nézőpont van – az egyik a hagyományos „kettődés" oldalra scrollozós nézet) a játékot akár oldalnézetből is játszhatjuk. Az újdonságok listája sajna nem túl hosszú: a lövöldözések során most már rá tudunk lockolni az ellenfélre, így a tüzelés mellett jobbra-balra ugrálhatunk.



A két játszható karakter bemutatkozása aktiválja a Scramble Change módot. A hangzatos név Donkey Kong-szerű karakterváltogatást takar, azaz akár akció közben is átvehetjük a másik karakter irányítását – a két karakter két játékos esetén természetesen külön-külön is irányítható lesz. Amerikai/japáni premier ez időben: 2003 szeptemberében.

THOUSAND LAND (XBOX)

Online csatározás a (nálunk csak leendő) Xbox-Live felhasználók számára: **Thousand Land** a *From Software*-től. A sajtóanyag szerint a „Command&Conquer és a Populus keverékére" számíthatunk, mi inkább egy bizonyos Pikmin nevezetű játékban látjuk az Ezer Föld gyökereit. Valósidejű



stratégia, erősen elvont grafikával, de a lénye megmaradt: ki kell építenünk a bázisunkat, be kell indítanunk a termelést, hadsereget kell kitermelnünk, aztán a hadsereggel jól le kell rombolnunk az ellenfél építményeit. A Thousand Land offline (ilyenkor egy előre felépített kampányt játszhatunk majd végig) és online üzemmódban egyaránt működik – a fejlesztők szerint semmihez nem fogható móka baráti körünk hálózati halálra szívatása. A japáni játékosok március huszadikán kapják kézhez, az angol nyelvű territóriumokon való megjelenés időpontja még ismeretlen – reméljük, hogy hozzánk is elér, mert nem halhatunk meg addig, amíg nem mérkőztünk meg egymással egy virág-gyökér-gumó hadsereg segítségével... :-)

F-ZERO GC (GC)

Lássunk valami Gamecube-exkluzívot is! Az **F-Zero GC** (még munkacím) már a nevében is benne viseli a JátékKockás kizárólagosságot: ennek ellenére nem a nagy N fejlesztői, hanem a Sega munkatársai munkálkodnak rajta. Az eddig kiszi-











várgott információk szerint a korábbi részekben megszokott játékmódokkal (Single Race, Garnd Prix) most is találkozhatunk majd, sőt, állítólag a Nintendo 64-es F-Zero X Knockout-módusza is visszaköszön majd. Jelentős változást inkább a vizuális prezentáció jelent majd: a Segás fiúk „kinyitották" az F-Zero játékterét és az eddig uralkodó futurisztikus helyszínek mellett jó néhány külső, a természet lágy ölén :-) átsuhanó pályát kevertek bele az F-Tero koktélba. A fény/árnyékhatások szintén nagy szerepet kapnak: lesznek éjszaka játszódó versenyek is, a pályán száguldozó harminc lebegő jármű ilyenkor rendkívül impresszív látványt nyújt a villogó fényeivel. A pletykák szerint a játék elején négy karakter közül választhatunk (szinte biztos, hogy Captain Falcon lesz az egyik), a többieket a szokásos módon kell unlockolnunk. Lesz gép-upgrade is. Ezt a versenyek megnyeréért bekasszírozott jutalomból eszközölhetjük. Szintén a tervek között szerepel az adatcserélési lehetőség a TriForce-alapú játéktermi változattal – csak magunkhoz vesszük a Gamecube memóriakártyáját és már vihetjük is haza a játékteremben súlyos pénzekért kiharcolt eredményeinket az otthoni masinánkra. Japáni premier májusban mifelénk június/július magasságában érkezik.

CASTLEVANIA: ARIA OF SORROW (GBA)

Az **Aria of Sorrow** személyében a Caslevania-sorozat harmadik Gameboy Advance-os inkarnációjához lesz a szerencsénk – a Circle of the Moon, és a Harmony of Dissonance a maguk műfajában korrekt próbálkozások voltak, de az igazi, mesteri ragyogás eddig elkerülte a zsebkonzolt Castlevania-tekintetében. Az AoS, először a széria történetében, a jövőbe repít: 2035-ben



járunk, Soma Cruz, a szende tanulóleány éppen japáni barátnőjét, Mina Hakubát látogatja meg. Közösen keresik fel a Mina otthonául szolgáló kolostort, ahol két dolog derül ki hősnőnk számára: egyrészt az, hogy az 1999-ben végleg elpusztítottnak hitt Drakula-kastély ott lapul a szentélyen belül, másrészt pedig az, hogy ő bizony képes a rátámadó rettenetek lelkeit rabul ejteni. Mit csinál ilyenkor egy átlagos, varázserővel ren-



delkező hölgy? Hát persze, hogy az ódon kastély felfedezésére indul…

A játék dizájnjáért továbbra is nagyszerű Ayami Kojima a felelős: az enyhén futurisztikus témának köszönhetően azonban az egész világ jóval kézzelfoghatóbb és realisztikusabb, mint amit az előző részekben megszokhattunk. Ezúttal nagy hangsúlyt kívánnak fektetni a narrációra is: az akciókat sűrűn szakítják majd meg párbeszédes epizódok.

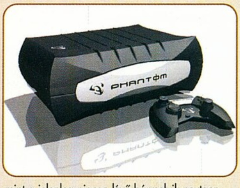
A konkrét játékmenet terén is történtek változások: az Aria of Sorrowban a megszokott speciális képességek és alkalmazható fegyverek rendszerét a Soul Settek váltják fel. Négy darab lélekcsoporttal találkozhatunk: az első csoport a legyőzött ellenfelek támadásait képes reprodukálni (a használata a mágikus energiát, MP-t fogyaszt – a kastélyban található szívek most az MP feltöltésére szolgálnak), a második speciális képességekkel látja el hősnőnket (ilyen például az orbitális nagy ugrást lehetővé tevő „lebegő páncél") és Soma a segítségükkel lesz képes más formákba átalakulni (akár csak Alucard a Symphony of the Night-ban). A harmadik SoulSet új, átmeneti tulajdonságokat ad a repertoárunkhoz: alkalmazásával protagonistánk képes lesz például a vízen járni – plusz ezek segedelmével növelhetjük a főértékeinket. A negyedik csoport (kódnév „Ability Type Souls") segítségével tudunk permanens tulajdonságokhoz jutni – ez a csoport hasonlóan működik, mint a régebbi játékokban a relic-ek. Hagyományos értelemben vett multiplayer nem lesz, de az összegyűjtött soulokat linkkábelen keresztül tudjuk majd cserélgetni. Ez elsőre igen durván hangzik (a teljesen kezdő karakterrel nyomuló haver átszipkázza tőlünk az összes brutális hatású lelket), de alkalmazása erősen le lészen korlátozva: a durvább lelkek használatához rengeteg MP-re lesz szükségünk – egy kezdő, a játék elején bukdácsoló játékos ezt egész egyszerűen nem tudja majd összeszedni.

Az Aria of Sorrow nem csak a jövőbe mutat, de a csúcsra is tör: a fejlesztőcsapat célja az 1997-es Pléjstációs Symphony of the Night anyagi és kritikai sikerének megismétlése – ami, valljuk be, elég komoly célkitűzés. 2003 májusában MINDEN kiderül.

MAZSOLÁZÓ

THE *PHANTOM* MENACE

Új masina hajózik ki a konzolpiac már amúgy is elég viharos, csatazajtól hangos tengerére. Az új versenyző neve **Phantom**, és a floridai *Infinium Labs* bábáskodik felette. A pontos technikai specifikációt ugyan csak márciusban ismertetik az urak, de állításuk szerint a *Phantom* „erősebb"



mint a jelenleg piacon lévő bármelyik nextgen masina. Drótnélküli kontrollerek, hálózati/netes játék default támogatása, barátságos fejlesztőkörnyezet – ígéretek vannak bőven. A dolgok jelenlegi állása szerint idén novemberben debütál a kicsike, arról, hogy milyen szoftverháttérrel rendelkezik (értsd: fejleszt e rá jelenleg bárki bármit) még nem esett a szó.

A Phantom felbukkanásának tulajdonképpen örülnünk kéne (minél nagyobb a kínálat a piacon, annál jobb), deköztudott, hogy a konzolpiacra jelenleg dollármilliárdokban mérik a belépőt – kérdéses, hogy egy kvázi ismeretlen cég bele tud e szólni a „nagyok" öldöklő harcába.

GAMEBOY ADVANCE SP

Már tavaly is sűrű pletykák cirkuláltak a Nintendo új, háttérvilágítással ellátott GameBoy Advance verziójáról – lelkes rajongók még képeket is hamisítottak az új gépről (a játékokkal foglalkozó offline/online kiadványok egy része szépen le is közölte – mi bölcsen átláttunk a rostán :-) A sok szóbeszéd után január elején hivatalossá vált a dolog: jön a **GameBoy Advance SP**!



Háttérvilágítás lesz (ki-be kapcsolható formában), a gép külső megjelenését teljesen áttervezték (tessék megnézni a képeket – leginkább egy mini PDA-hez, vagy a összecsukható mobiltelefonhoz hasonlít a kicsike) és az állandó elemcserélgetést is elfelejthetjük – az új GBA a mobiltelcsikhez hasonló, újratölthető lithium-ion akkumlátorral érkezik. Az aku bekapcsolt háttérvilágítással 10-12 óráig, míg azt kikapcsolva 18 óráig tartja ébren a gépet. Az „új" GBA három színben érkezik: ezüst, kék és fekete modellek közül választhatunk majd. A masina Japánban 2003 február tizennegyedikén debütál, ezt követi március huszonharmadikán az amerikai (ajánlott fogyasztói ár: 99 dollár), majd március huszonnyolcadikán az európai (itt országtól függően 129-139 eurót kell kicsengetni érte) premier. Az SP-t a vele egy napon megjelenő *Final Fatasy Tactics Advance* segedelmével futtatják, a japáni reklámok java ezzel a játékkal összeeresztve mutogatja a gépet. A GBA SP elvileg teljesen kompatibilis mindennel, amivel az előző modell is hajlandó volt együtt működni – a gyakorlatban azonban nem kínál kompatibilitást a beépített 'tilt' szenzorukat hasznosító játékokkal, így nem fogunk játszani SP-n a GBC-s Command Masterrel ill. Kirby Tile n' Tumble-vel (alias Koro Koro Kirby), sem a GBA-s Koro Koro Puzzle Happy Panetchu-val. Remegve várjuk a március végét, a szerkesztőségben végzett gyors közvélemény kutatás alapján mindenkinek KELL egy ilyen kis szerkezet…

EHAVI CSÚSZKÁK

Jöjjön a szokásos „mi nem jelenik meg időben már megint" szekció:

Csúszik a **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Korábban nyárra datálták, de friss információk szerint csak jóval később, ősz magasságában fog megjelenni a *BioWare* sokak által várt RPG-je. Mindegy, addig legalább jól belefeledkezhetünk a Galaxiesba…

Tomb Raider: The Angel of Darkness fejlesztőcsapata sem tudja tartani a (már eleve tavaly novemberről átcsúsztatott) február végi megjelenési dátumot, így a játék debütjét ismét eltolják – ezúttal 2003 második negyedévének elejére (ez konkrétan április-májust szokott jelenteni a fejlesztő urak szótárában). Ha így folytatják, akkor még a most készülő, és júniusban bemutatásra kerülő második Tomb Raider mozifilm, a **Lara Croft and the Cradle of Life** is megelőzi őket.

Nem csak az angol/amerikai urak nem bírják időben befejezni a játékaikat – a Felkelő Nap országában is arrébb rugdostak pár megjelenési dátumot: a Capcom az **Everblue 2** premierjét tel le januárról február 25.-re, SEGA-éknál a **King of Route 66** és az **Aero Elite** csusszant március végére, a Playmore pedig márciusról április 24.-re nyomta át a **Metal Slug 3** amerikai megjelenését. Ejnye…

FEBRUÁRI FILMADAG

Újabb játék-megfilmesítések a láthatáron: az Eidos a sikeres Hitman-széria (a második részből majd 2 millió darabot sikerült eladni – ennek örömére már fejlesztik is a harmadikat) filmjogait árulja, valószínű vevő a Tomb Raider filmeket is gyártó Paramount. Tervezett bemutató 2004-ben, a bérgyilkosos játék harmadik epizódjának premierjével nagyjából egy időben.

Kettes számú versenyző: a népszerű amerikai videojáték magazin, az *Electronic Gaming Monthly* úgy tudja, hogy a *Disney* vezetősége erősen fontolgatja egy egész estés *Kingdom Hearts* animációs film legyártását. Ha a trend így folytatódik, lassan kizárólag játékadaptációkra válthatunk majd jegyet szombat estéként… :-)

TOP 10 JÁTÉKELADÁSOK, USA, 2002

A januári számban foglakoztunk 2002 legsikeresebb japáni konzolos játékaival, az elemző urak most a *2002-es amerikai konzolos játékeladások* adatait gyűjtötték össze – a tíz legsikeresebb versenyzőt listába rendezve lentebb tekinthetitek meg. A listát nézegetve két dolog jut az ember eszébe: egyrészt az, hogy a *Vice City* valami brutálisan jól fogyott (október végén jelent meg, és mégis vezeti a mezőnyt), másrészt meg az, hogy csupa PS2-es címet látni, a másik két nextgen konzol csak egy-egy címet tudott fellőni a felső régióba.

1. Grand Theft Auto: ViceCity (PS2) Rockstar
2. GrandTheftAuto3 (PS2)Rockstar
3. Madden NFL 2003 (PS2) EA
4. Super Mario Advance 2 (GBA) Nintendo
5. Gran Turismo 3: A-Spec (PS2) Sony
6. Medal of Honor: Frontline (PS2) EA
7. Spider-Man: The Movie (PS2) Activision
8. Kingdom Hearts (PS2) SquareEA
9. Halo (Xbox) Microsoft
10. Super Mario Sunshine (GC) Nintendo

FFT ADVANCE KITŰZŐK

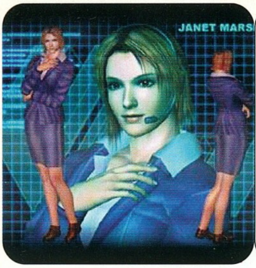
Gyűjthető cucc a **Final Fatasy Tactics Advance**-hoz: kicsiny kitűzők. A teljes széria 12 darabos, és értelemszerűen játék tizenkét főbb szereplőjét ábrázolja. A kollekció a game japáni premierje után egy héttel, február 21-én lesz megvásárolható – darabonként 350 yenért, a teljes gyűjtői változatért (ez nyolc extra karaktert tartalmaz) vaskos 7000 yent kell majd leszurkol-



ni. Japánon kívüli forgalmazás esélye: valamivel kevesebb a minimálisnál.

METROID PRIME 2?

Az általában megbízható IGN (neves online gamerlap, ugye) röppentette fel a hírt, hogy a *Retro Studios*-nál máris dolgoznak a **Metroid Prime** második epizódján. A fejlesztés jelenleg gyermekcipellőben tipeg, a pályák koncepcionális szintű tervezése folyik. Jó hír a fanoknak, hogy a második rész komoly multiplayer-támogatással érkezik majd – valamikor 2004-ben.









A lapzárta előtti legutolsó pillanatban (Martin apu már húzza ki a kezemből a billentyűzetet) érkezett a hír: a *Nintendo* hivatalosan is bejelentette a játékot.

SQUARE-ENIX: EGY LEENDŐ HÁZASPÁR VITÁI

Január közepén egy pillanatra (baljós :-) árnyék vetült a november végén egyszer már lefixált, ez év áprilisára datált *Square-Enix egyesülésre* – jelentette a japáni *Nihon Keizai Shimbun*. A gondot az okozta, hogy a Square legnagyobb részvénytulaja, *Masafumi Miyamoto* roppant elégedetlen az eredetileg kialkudott részvény-összevonási aránnyal (mely az akkori megállapodás szerint értékében 1.0:0.81 az Enix javára). A két cég rögtön tárgyalásokat kezdett a felmerült problémák elrendezésére – a villámgyorsan megkötött új megállapodás szerint a Square ráció 0.85 lesz 0.81 helyett, míg az Enix-é marad 1.0, amivel sikerült megbékíteni az elégedetlenkedő Miyamoto-sant – házasság időpontja továbbra is 2003 április elseje. Hogy mi van egyébiránt a fúzióval? A március 13.-án megjelenő **Final Fantasy X-2**-ből (a „Szükségünk van a pénzetekre!" projekt – copyright by Reiker) min. 2 millió példányt szeretnének eladni csak Japánban; az Enix porció pedig bejelentette: többé nem harangoznak be játékot a japáni nyomtatott sajtóban, miután valaki decemberben négy nappal a **Dragon Quest VIII** bejelentés ELŐTT már terjesztette az Interneten a *Shounen Jump* magazin még meg sem jelent számát beszkennelt formában. Ezentúl játékbejelentés kizárólag sajtótájékoztató keretein belül várható az óriáscégtől. Más problémák is akadtak a két szoftver-godzilla háza táján: a cégeknél munkálkodó fejlesztők döbbenten (a sajtóból) értesültek a fúzió tényéről – nekik korábban senki nem szólt semmit, a vezetőség jó szokása szerint az alkalmazottak feje fölött intézkedett. Az ilyesminek általában sértődés a vége: a hírek szerint mindkét cégtől léptek ki fejlesztők, hogy saját csapatot alakítva a maguk kezébe vegyék további karrierjük irányítását a videojáték-ipar sűrű dzsungelében.

ELECTRONIC ARTS & LOONEY TUNES

Újabb filmlicenc, ezúttal az *Electronic Arts* zsebében – a **Looney Tunes: Back in Action** idén novemberben mutatkozik be az amerikai mozikban, a rendezői székben *Joe Dante* (Gremlins, Small Soldiers) ül. A játékban Bugs vagy Duffy irányítása lesz a feladatunk. Megjelenés a filmpremierrel párhuzamosan, GBA, Gamecube és Playstation 2 platformokra – a fejlesztést az angol *Warthog* (SW: Bounty Hunter) végzi.

ALIAS & ACCLAIM

Az *Acclaim* csapott le az amerikai ABC TV-társaság most már második (sikeres) szezonját élő kémes-átverős-nyomozgatós szériájára, az Aliasra. A sorozatból az összes platformot (PS2, GC, Xbox) megcélzó third person akciójáték készül, némi high-tech kütyühasználattal, plusz fegyveres és pusztakezes harccal megspékelve.

A sorozatot egyébként ajánljuk mindenki figyelmébe, (a németül is kommunikálók február 18-ától élvezhetik a *Pro 7*-en), a főhős ügynök nénit, *Sydney Bristowt* alakító *Jennifer Garner* roppant bájos teremtés. **(Én már szerelmes vagyok belé! Martin)**



DREAMWORKS & ACTIVISION

Jó biznisz a filmek megjátékosítása: ismert név, a filmnek köszönhetően óriási reklámkampány, plusz a rajongók szinte mindent bekajálnak, csak ott virítson a dobozon az ismert logo. Mostanság leginkább az *Electronic Arts* szokott tarolni az ügyesen összeválogatott (Harry Potter, Gyűrűk Ura) filmlicenceivel, de úgy tűnik az *Activison* sem akar kimaradni a jóból: ők a Spielberg bácsi nevével fémjelzett *Dreamworks SKG*-val kötöttek hosszú távú megállapodást a stúdió következő három CGI animációs filmjének játékra (célplatform: minden, ami csak létezik) átültetéséről. A következő alkotások vándorolnak át a képernyőkre/monitorokra:

Sharkslayer (2004): Minden Tengerek Keresztapjának, a retteget gengszter-cápának egyetlen fia halott. A hőstett véghezvitelét az ifjú hal, Oscar nevéhez kötik, akik boldogan fürdik a (meg nem érdemelt) dicsfényben. Hamarosan azonban észre kell vennie, hogy nem is olyan egyszerű a Cápák Gyilkosának szerepében tetszelegni...

Jópofa komédia a *Shrek* és az *Ice Age* alkotóitól – Oscar hangját *Will Smith* adja majd, Jack Black, Angelina Jolie és Renee Zellweger szintén szerepel.

Madagascar (2005): Szintén komédia, ezúttal a fergeteges *Antz* rendezőjétől, Eric Darnelltől. A sztori egy csapat eltunyult állatkerti vadállatra koncentrál, akiket szabadon engednek Afrikában – az önálló, rácsoktól mentes élet azonban nem is olyan kecsegtető, mint amilyennek elsőre tűnik.

Over the Hedge (2005): A harmadik CGI film egy (az USA-ban) rendkívül népszerű, a Michael Fry és T. Lewis alkotópáros által jegyzett képregényen alapszik. Egy simlis mosómedve és egy gyáva teknős (RJ és Verne) kalandjait követhetjük végig, akik a megszokott erdei környezetükből kikerülve egy tipikus amerikai előváros forgatagában találják magukat. *RJ Jim Carrey* hangján szólal majd meg.

XBOX AKCIÓFIGURÁK

Az Xbox-fanok polcai nem maradnak üresen: a *Racing Champions Ertl* (az urak leginkább a részletes autómodelljeikről voltak eddig ismertek) és a *Microsoft* január első hetében megállapodott abban, hogy a RCE egyik labelje, a kifejezetten játékfigurák gyártására szakosodott *Joyride Studios* az MS Xdobozos és PC-s játékain alapuló akciófigura-szériát fog kiadni.

A „megfigurásított" játékok listáját nem tették közzé, de annyit biztosan tudni, hogy az első sorozat a *Halo*-n alapul majd. (Master Chiefet akarunk!) A hír szomszédságában (ha minden jól megy :-) kis ízelítőt tekinthettek meg a cég korábbi (szerintünk rendkívül pofás) műveiből.



VIRTUA COP 3

Arcade újdonság, ezért nem a „nagyhírek" között, hanem itt, a barátságos, mindent magába fogadó Mazsolázóban foglalkozunk vele: A *Sega* árkád-fénypisztoly-klasszikusa, a **Virtua Cop** is megkapja a maga **harmadik** folytatását: a Chihiro (azaz: Xbox) alapú játék tavasszal debütál a japáni játéktermekben. Négy karakter választható (James Cools, Janet Marshal, Mike Hardy és Frank Kalanza), négy fegyvert forgathatunk, de az igazi újdonság a pedál megjelenése: ezzel nem fedezékbe húzódhatunk (mint a Time Crisis szériában, ugye) hanem Matrix-stílusú bullet-time effektet hívhatunk segítségül. Több trailer is kijött már belőle, az 576 Online-on (www.576.hu) mindegyiket fogva tartjuk... :-)

XBOX-LIVE DEBÜT JAPÁNBAN

A „játékvilág anatómiai szívében" is megtörtént az **Xbox-Live** premierje: a japáni starter kit január tizenhetedikétől vásárolható meg a szigetországi kereskedőknél. A csomag a szokásos egy éves előfizetésen és headseten kívül két játékot (Phantasy Star Online I&II, Zuno Taisen Live) is tartalmaz. A X-Live szervereken jelenleg négy ingyenes minijátékot nyomhat (mahjong, go, japán sakk és reversi) a japáni gamer, full áras online gémeket pedig a Capcom és maga a Microsoft kínál. A PSO esetében egyébként a szokásos X-Live előfizetési díjon kívül (két hónap ingyen játszadozás után) még havi $8.99-nek megfelelő yent is ki kell csöngetni – a Sega nem viccel, ha pénzről van szó...

RAGE: GAME OVER; VIVENDI: ELADÓ

Már erős egy éve cirkulálnak pletykák az angol *Rage* nehéz helyzetéről – a szóbeszéd pénzhiányról és közeli csődről szólt. Az idei ECTS-en úgy nézett ki, hogy helyre rázódtak a cég dolgai: sok játék, ígéretes címek, több új bejelentés. Január idusán hidegzuhanyként jött a hír: a liverpooli illetőségű Rage tönkrement. Első körben 77 alkalmazottat bocsátottak el, a többi alkalmazott (85 ember) további sorsa pár napig kétséges volt (ekkor még megpróbáltak pénzt szerezni), de aztán végképp bezárult minden kapu – a cég részvényeinek jegyzését befejezték, az irodákat bezárták, és mindenki mehetett, amerre látott. Az éppen fejlesztés alatt álló játékok közül a Lamborghini-nek és a *Rocky 2*-nek van némi esélye a túlélésre – a lapzárta pillanatában mindkettő után a *Microsoft* érdeklődik erősen.

A szintén cudar anyagi helyzetben lévő *Vivendi* már több hónapja próbál vevőt találni magának – mindeddig sikertelenül. A francia cég esetében az igen magas vételár (2 milliárd eurót szeretnének az asztalon látni) a probléma – ezt ugyanis igen kevesen tudják megfizetni. A mostanság készpénzben lubickoló *Electronic Arts* alkudott ugyan az óriáskiadóra (ők épp most különítettek el több mint 3 milliárd dollárt bevásárlási célokra), de az egyezség nem született meg. A másik potenciális vastagbukszájú urat, a *Microsoftot* pedig a hírek szerint nem érdekli a Vivendi – annak ellenére sem, hogy az online sajtóban hónapok óta tartja magát a hamarosan létrejövő üzletről (azaz: a felvásárlásról) szóló pletyka. Szintén pletyka (annyira az, hogy szerintünk szimplán képzelődés :-): az EA nem keseredett el a Vivendi-bolt sikertelensége miatt, hanem újraszámolta a pénzecskéjét, és mohó tekintetét Japán, azon belül is egy nagy múltú, N-el kezdődő nevű szoftver/hardver-óriás felé fordította...

XBOX-OS BATTLEFIELD: SOHA!

Határozottak a menedzser urak ott az *Electronic Arts*-nál: szemrebbenés nélkül kirántották a szőnyeget a **Battlefield 1942** Xbox-os verziója alól, annak érdekében, hogy a fejlesztőcsapat minél serényebben munkálkodhasson a játék *Road to Rome* névre hallgató (kizárólag pécés, a sorok írásnak pillanatában még készülgető, de azóta gyaníthatóan már megjelent) kiegészítőjén. Nagy kár érte, a Battlefield rendkívül finom csemege lett volna.

UNRAEAL CHAMPIONSHIP PATCH (!)

No, ez is megéltük: készülőben van az (első?) patch az xboxos **Unreal Championshiphez**. Eddig nem nagyon volt divat a konzolos játékokat foltozgatni, de egyszer valakinek ezt is el kell kezdenie... :-) Lássuk, hogy mit javít a hamarosan megjelenő (letölthető) patch az Xbox-exkluzív multiplayer Unrealen: a kezdő játékosok a botok elleni harcban nem nulla pontról indulnak, hanem kapnak némi előnyt. Ahogy egyre többet játszunk, a biztosított előny úgy lesz egyre kisebb – ha már belejöttünk az öldöklésbe, akkor semmi nem jár. (Csúnya kommentet tudnánk fűzni ehhez a tehetetlen, béna amerikai játékosokról, de nem tesszük)

Automatikus team balance: a csapatjátékoknál a gép minden kör elején kiegyenlíti a csapatokat. Kiküszöbölik azt a hibát, melynek következtében „ki lehetett esni" a pályáról.

Hegesztenek a frame rate problémákon is: egyrészt néhány területen tovább optimalizálják a kódot, másrészt pedig beépítenek egy opciót, mellyel kikapcsolható lesz az élsimítás (ez az anti-aliasing magyar neve, ugyebár :-) – ez jelentős sebességnövekedést jelent majd.

AJÁNLJUK MAGUNKAT

Egy kis önreklám a végére: mindenkit sok szeretettel várunk a jelenleg éppen újjászülető **576 Online**-on (www.576.hu). Amiért érdemes naponta többször is ránézni az oldalra: rengeteg hír (multiplatform, azaz a GBA-tól kezdve a next-gen konzolokon keresztül a játéktermi masinákig mindennel foglalkozunk – de találsz filmes, emulációs, hardveres híreket is), hetente többször frissülő cikkek (játékbemutatók, előzetesek, interjúk), és orbitális mennyiségű letöltenivaló (videók, trailerek, háttérképek). Amiért folyamatosan érdemes figyelnetek, hogy mi történik a lappal: márciusban teljesen új design és tovább bővített tartalom kerül fel az oldalra – plusz ugyanitt és ugyanekkor megnyílik kis hazánk legnagyobb, videojátékokkal foglalkozó webáruháza is.

Ja igen: nyereményjátékaink is lesznek, ahol mindenféle csecsebecsét szórunk szét a látogatók között – ezért már végleg érdemes egyet kattintani a www.576.hu irányába... :)

Liquid

A GYŰR
A KIRÁLY

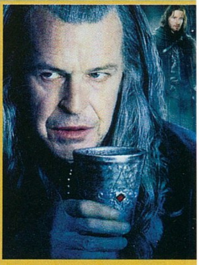

Döglött Nazgúl és hullahegyek. Csendélet a Pelennor mezei csata után.

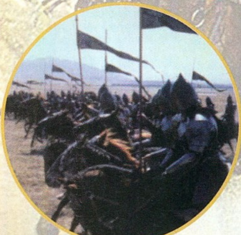

Trufa és Pippin a vízzel elárasztott Vasudvardban.


Legolas és Gimli a pelennori csatában.


Frodó a Banyapók odujában Galadriel ajándékával csinál világosságot


A Király Visszatér – seregei élén


Denethor, gondor királya


Gondor lovagjai csatába indulnak


Frodó és Samu Mordorban


Gandalf a csatamezőn


Samu holtnak hiszi Frodót


Már nem Szméagol, még nem Gollam


Kígyónyelvű Gríma mesterére támad

Többször is említettem már mennyire elkötelezett híve és rajongója vagyok a Gyűrűk Ura könyvnek és – bizonyára sok kritikus die-hard rajongó elítél ezért – a filmeknek is! A 2002-es év februári számában írtam egy kis szösszenetet az akkoriban debütáló első epizódról és egy kis „kémjelentést" a másodikról, ami idén januárban került a magyar mozikba.

Az előzetes sikert aratott, hál'istennek! Feltűnően sok olvasó-rajongó kérte, hogy legyen a második filmről is egy ilyen összeállítás. Gondoltam rá, hogy megcsinálom, de januárban ezt nem tudtam kivitelezni, most meg már picit „lejárt lemeznek" ítélem a dolgot (az 576 Konzol többek között mindig is gyorsaságáról és frissességéről volt híres, ugyebár ;), hiszen biztos vagyok benne, hogy már mindannyian többször is megnéztétek és képkockáról-képkockára kielemeztétek ezt a példa nélkülien csodálatos mozit. 2003 december 18.-án (vagy 19? Esetleg 17?) viszont jön a trilógia harmadik, befejező része, a **Király Visszatér**, s így végül teljessé válik a filmtörténet számomra egyik legmonumentálisabb (a klasszikus Star Wars trilógia mellett) alkotása.

Úgy gondoltam tehát, ismét mozgósítom kémeimet és egy huszárvágással beavatlak titeket a még készülőfélben levő harmadik film néhány kulisszatitkába. Akik szeretnék teljesen „szűzen" moziba járni, azoktól most elnézést kérek – kérem őket, gyorsan lapozzanak tovább!

A Király Visszatér-ről már most sok mindent lehet tudni. Azt hiszem a képek (sokat közülük nem hiszem, hogy láthattatok volna korábban bárhol is!) magukért beszélnek, de lássunk néhány hihető forrásból származó érdekességet is:

- Peter Jackson még mindig nem elégedett a leforgatott jelenetekkel, ezért januárban újra visszatért néhány szereplővel a korábbi helyszínekre egy kis „utómunkára".
- A harmadik film kezdő jelenete megmutatja majd, hogyan kovácsolták újra a Narsilt, a Kettétört Kardot.
- A Narsilt Arwen viszi majd el Aragorn táborába.
- Szarumán meghal! Kígyónyelvű Grima löki majd le a tornya erkélyéről. A mágus egyik saját ördögi gépére zuhan majd rá.
- Shelob, azaz a Banyapók nem került be a második filmbe, mert Jackson szerint így a harmadikban Frodónak és Samunak nagyon kevés szerepe lett volna. Így őt majd a **Király Visszatér**-ben láthatjuk.
- Aragorn biztosan végigmegy majd a Holtak Útján. A makettépítők állítólag magas fekete falakat, lerombolt épületeket és csarnokokat készítettek.
- A Gondort támadó hajóflotta szintén szerepel majd a filmben!
- Egy fontos jelenetben látjuk majd az Ispotályt is.
- A film csúcspontja a Pelennor mezei csata lesz. Itt több ezer „élő" statisztát mozgattak, állítólag csak lovasokból volt vagy 700! Jackson elmondta, hogy a csata megjelenítéséhez használt számítógép program akár 200 ezer figurát is képes tökéletesen mozgatni – a filmtörténet leglátványosabb ütközetét ígéri a rendező!
- Majdnem biztos, hogy ismét látni fogjuk a főgonoszt, Szauront!
- Szauron leghűbb pribékje, akit nemes egyszerűséggel csak Szauron Szolgájának neveznek, szintén szerepet kap majd. Bruce Spence játssza, akit a Mad Max filmekben láthattunk – az idióta pilóta szerepében. Csak orrát és száját mutatják majd.
- A film utolsó jeleneteiben Szürkerévet láthatjuk majd, ahol a Fekete Lovasok elhagyják középföldét. Jackson ezt a részt tartja kedvencének, az egész sztori legfelemelőbb pillanatának.
- Samu lánya, Elanor is megjelenik a film végén.
- A film legvégén egy gyönyörű jelenet során Galadriel hangját halljuk majd, aki elmeséli Aragorn és Arwen halálát – amit természetesen látni is fogunk majd...

ÚK URA
VISSZATÉR



Szméagol és Dréagol békésen horgászik – még nem tudják, hogy az Egy Gyűrűt pecázzák ki



A Gyűrű megigézi a két testvért



Ismerős kép, mégsem a második részben volt – Trufa és Théoden



Az orkok ostromgépe, mely Gondor falait hivatott lerombolni



A Király hadba indul barátaival



Samu és lánya, Elanor



Théoden király és kísérete Vasudvardba meg a Helm-szurdoki csata után



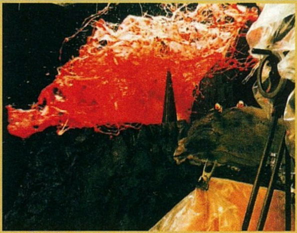
Utolsó simítások az ork-sereg tagjain



Pelennor hősei #1



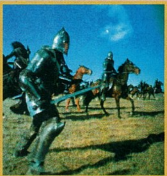
Minas tirith óriási makettje



A Végzet-katlan méretarányos díszletei



Arwen nincs többé...



Pelennor hősei #2



Szméagol megöli testvérét



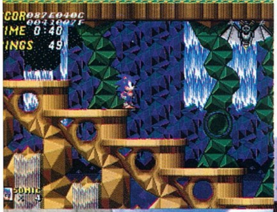
Szarumán halott














PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A SONIC JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

Sonic, a népszerű játékkarakter történetét egész röviden össze lehet foglalni: ő volt a Sega válasza a Nintendo Mario-jára. A két figura között természetesen ég és föld a különbség, és ez nem csak az ellentétes színekben (színvakok számára: Mario ruháján a vörös domináI, míg Sonic nagyrészt kék) jelenik meg, de amíg Mario egy rajzfilm stílusban torzított, nagyorrú, karikatúra jellegű ember, addig Sonic egy meglehetősen egyedi ábrázolású kék sündisznó (eredetileg egyébként nyúlnak tervezték), persze kábé annyira hasonlít a valódi tüskés kisállathoz, mint Miki Egér a szürke rágcsálóhoz.

Miután a Nintendo berobbant a konzolbizniszbe – sőt kis sarkítással úgy is fogalmazhatunk, hogy a NES-sel, mint hardverrel és Mario-val, mint játékkal szőröstül-bőröstül bekebelezte ezt az akkoriban főleg az Atari által uralt piacot –, a Sega is elérkezettnek látta az időt a lépésre, hiszen nagyon irigykedett a legnagyobb ellenfelére.

A Sega-ról egyébként érdemes tudni, hogy a nyolcvanas évek közepén már ez a cég sem volt zöldfülű, eredetileg 1940-ben Honolulu-ban alapították, majd 1951-ben áthelyezték Tokióba, 1952 májusában pedig átnevezték Service Games of Japan-ra, röviden Sega-ra. A cég már az elejétől fogva játéktermi játékokat gyártott, kezdetben főleg a Japánban állomásozó amerikai katonák számára, majd később az egész világnak. Természetesen fokozatosan követte a divatot, idővel videojátékokra szakosodott, ez a fejlődési trend pedig – mint tudjuk – máig sem állt meg. A Sega tehát már nagy múltú, jó nevű játéktermi cég volt, amikor 1986-ban úgy döntött, a Nintendo mintájára egy NES-hez nagyon hasonló géppel, a Master Systemmel beszáll a konzolok közti küzdelembe (az igazsághoz tartozik, hogy nem ez volt a Sega első konzolgépe, már 1983-ban kijött az SG-1000-rel, de az nem terjedt el, így nem is igazán számít). Sajnos a történet csúfos végét is ismerjük már, a Sega gépei mindig a Nintendo masinái mögött kullogtak, majd amikor a gyakorlatilag kimeríthetetlen anyagi tartalékokkal rendelkező gigászok, a Sony és a Microsoft is beszálltak a versenybe, a Sega már nem bírta az iramot, leállt a Dreamcasttal, a további konzoltervekkel, és azóta csak a játékfejlesztésre koncentrál (több platformon is).

Bár a NES-re a válasz gyorsan érkezett, a Sega még évekig nem rukkolt elő egy igazán népszerű, egyedi játékkarakterrel és platformjátékkal (ami akkoriban a legkelendőbb játékstílus volt). A Mario-ra a válasz csak 1991-ben érkezett meg, ráadásul már a következő konzolgépre, a Mega Drive-ra, a Sega vezetője ugyanis ekkor adta ki a parancsot, hogy a géphez szükség lesz egy Mario-szerű kabalafigurára is. Két kevésbé közismert Sega fejlesztő (a Sega-nak Yu Suzuki a sztárfejlesztője) a Sonic Team-ből, Yuji Naka és Naoto Oshima alkotta meg Sonic-ot, és köré a Sonic the Hedgedog című, hihetetlenül gyors és eléggé egyedi platformjátékot. Természetesen Sonic története sem merült ki egy játékban, a nagy sikert aratott első rész után jöttek a folytatások, más gépeken és más jellegűek is, persze menet közben megszámlálhatatlan kapcsolt termék is piacra került, hogy az ezernyi hivatalos cucc közül csak az extrémebbeket és fontosabbakat említsem: volt Sonic-os alsógatya, Cola, LCD játéksorozat, felfújható fotel, LCD játékkal egybeépített tusfürdő, spagetti-tésztát tartalmazó konzerv, szív alakú nyalóka Valentin napra és persze rengeteg akciófigura és bábu is. A jobb áttekinthetőség kedvéért kronológiai sorrendben mutatom be a főbb állomásokat:

1991 – Ez év júniusában jelent tehát meg a hatzónás eredeti Sonic the Hedgedog a 16 bites MD-re, ami mindhárom piacon eladási rekordokat döntött, történelmet írt és rengeteg rajongót szerzett mind Sonic, mind a Sega számára. Még ugyanebben az évben, decemberben megjelent a játék hordozható, 8 bites verziója is a remek, színes, „GameBoy gyilkos" (ám az óta sajnos rég elfeledett) Game Gearre, sőt kijött egy szintén 8 bites MS verzió is. Ez utóbbi kettő persze egyszerűbb volt valamivel az MD játéknál, ugyanakkor ezek tartalmaztak még plusz titkos pályákat, térképező rendszert és pályákon elrejtett Chaos Emeraldokat (Káosz Smaragdok, a Sonic játékokban kulcsfontosságú szerepet töltenek be) is.

1992 – Ahogy szokás, a sikerjáték után egy évvel meg is érkezett a folytatás, ami természetesen Sonic the Hedgehog 2 névre hallgatott. A MegaDrive tulajok, a Game Gearen nyomuló arcok és a Master Systemesek 1992. november 24.-én vehették kezelésbe. Ez a játék mind kártyaméretben, mind a zónák számában kétszer annyit nyújtott (na jó, 12 helyett csak 11 zóna volt), mint elődje, és ebben ismerhettük meg Miles „Tails" Prowert is, Sonic legjobb barátját és fogadott kisöccsét, a két farokkal rendelkező, sárga ezermester rókát, aki követte Sonic-ot a pályákon történő száguldozásban (a 8 bites verziókban pedig meg kellett mentenünk). Az új MD részben már volt két játékosos versenymód is (természetesen az egyik spiler Tails-szel nyomhatta a témát), sőt megjelentek már pszeudo 3D-s pályák is.

1993 – Ebben az évben hágott igazán tetőfokára a Sonic őrület, a komolyabb kapcsolt termékek is kezdtek szállingózni, például júliusban elindult a Sonic képregény-sorozat, szeptemberben pedig párhuzamosan az Adventures of Sonic the Hedgehog és a Cartoon Sonic the Hedgehog című rajzfilmsorozatok is beindultak. Azért a játékok sem maradtak el, Sonic összegömbölyödött alakban már szerepet kapott egy flipperjátékban is, a GG-re és MD-re megjelent Sonic Spinballban, Tails-szel pedig ismét tettek egy hagyományos kört GG-n a Sonic Chaos-ban, ami hat zónát, három felvonást és hat bónuszpályát tartalmazott. Még ugyanebben az évben Sonic megjelent a játéktermekben is, a Sonic Arcade című hétpályás játékban, ami egy trackball irányítású izometrikus anyag volt – egyszerre három játékos is nyomulhatott benne más-más karakterrel. A Dr. Mario mintájára kijött még egy Sonic világhoz kapcsolt, spinoff logikai játék is, egy Puyo-Puyo klón, az MD-s Dr. Robotnik's Mean Bean Machine, végül az év legnagyobb Sonic dobása a Sonic CD volt, ami az MD-hez csatolható Sega CD-n futott, természetesen ezúttal már CD-ről, így tartalmazott anime mozikat és audio trackeket is. Ebben az epizódban 60 pályán át utazgathattunk az időben előre-hátra, miközben a múltbeli változtatásaink a jövőre is kihatottak (álá Day of the Tentacle). Itt is megismerhettünk új szereplőket, Amy Rose-t (ő természetesen nőből van, szintén sündisznó, reménytelenül szerelmes Sonic-ba, piros ruhában jár és rózsaszín a haja) és Metal Sonic-ot (ő egy Dr. Robotnik által konstruált gonosz robot Sonic). Itt is rengeteg speckó dologgal találkozhattunk, többek között Mode 7 pályákkal is.

1994 – Ez év februárjában folytatódott a fő sorozat a Sonic the Hedgedog 3-mal, szokás szerint MD-n. Két hősünk ezúttal is Sonic és Tails volt, új karakter pedig Knuckles (a vörös harcművész hangyászsün), aki bár pozitív figura volt, a főgonosz, Dr. Robotnik elhitette vele, hogy hőseink tolvajok, így vele is gyakran meggyűlt a bajunk. Természetesen ez a

háromzónás (mindegyik két felvonást tartalmaz bónusz körökkel és speciális pályákkal) játék is rengeteg újítást vonultatott fel. Októberben jelent meg a Sonic & Knuckles természetesen Sonic, Knuckles és Tails főszereplésével szintén MD-re, ez is sok új pályát és egyéb újdonságot nyújtott, de a legnagyobb érdekessége az volt, hogy erre rá lehetett csatlakoztatni az első három Sonic kártyát, így azokban is játszhatóvá vált a két másik figura, ráadásul rengeteg új dolog is megjelent, némelyek véletlenszerűen. Szintén októberben még két további Sonic témájú GG játék is piacra került: a Sonic Triple Trouble egy szokásos, 18 pályás platformer volt Sonic és Tails főszereplésével (a másik oldalon ismét Knuckles, Dr. Robotnik és mások), a Sonic Drift pedig egy gokartos autóverseny volt (Mario Kart klón), melyben a nagy karakterek mellett Amy Rose-t is irányíthattuk.

1995 – Ez az év inkább a spinoff-ok éve volt, Knuckles már főszerepet is kapott egy játékban, a Knuckles' Chaotix-ban, ami 32X-re jelent meg (ez is egy MD kiegészítő volt, mint a CD meghajtó, ez leginkább egy turbókátyának tekinthető, egy erősebb, 32 bites, hátrafele kompatibilis gépet varázsolt a masinából) – természetesen ez is egy húzós darab volt. Emellett még három GG játék jelent meg: a Sonic Drift 2 nem meglepő módon egy újabb gokart játék volt, ami tartalmazta Metal Sonicot is; a Sonic Labyrinth leginkább egy Marble Madness szerűség volt, izometrikus labirintusban kellett időre elérni a célt, ráadásul Sonic egy gonosz varázslat miatt le is lassult itt; a Tails Adventure pedig Tails főszereplésével egy 2D-s kaland-akciójáték volt.

1996 – Ebben az évben a Blast volt a kulcsszó, a Sonic 3D Blast megjelent MD-re is és az új Sega gépre, a Saturnra is. Ezeket az angol Traveller's Tales fejlesztette, mindkettő előre renderelt, izometrikus 3D világban játszódott, természetesen a Saturn verzió azért nyújtott plusz dolgokat is, többek között audio CD trackeket és valós idejű 3D-s bónuszpályákat. Ebben egy Flicky Island nevű szigeten kellett Sonic-kal kalandoznunk, szokás szerint itt is Chaos Emerald-okra kellett vadásznunk. A GG-s Sonic Blast is a Blast vonalat lovagolta meg, itt maradt a gémpléj 2D-s, de azért itt is renderelt volt már a grafika, ebben egyébként Sonic és Knuckles volt a nyerő páros. Ugyanebben az évben meglepő platformon, PC-n is megjelent egy korábban már említett Sonic játék, a Sonic CD lett PC-re portolva, bár túl nagy sikereket nem ért el. Továbbá 1996-ban megjelent még egy Sonic the Fighters (Amerikában Sonic Championship) című 3D-s verekedős játéktermi játék is, ami ha minden igaz nem volt túl népszerű, a betervezett Saturn port sem készült el belőle.

1997 – Ez az év kissé lájtosabb volt. A Saturnra megjelent Sonic Jam nem volt más, mint négy korábbi MD-s Sonic játék Saturn portja egybegyúrva, a három fő Sonic epizódot és a Sonic & Knuckles-t tartalmazta, természetesen azért nyújtott plusz extrákat is. A Sonic R is Saturnra jelent meg, ez egy Traveller's Tales által fejlesztett teljesen 3D-s versenyjáték volt, az alap karaktereken kívül Amy Rose és Super Sonic is választható volt benne.

1998 – Megjelent a Sega legújabb gépe, a Dreamcast, ami akkor magasan verte a konkurenseit, természetesen ez is egy Sonic játékkal lett bevezetve, a Sonic Adventure-rel. Ez eredetileg még Saturn játéknak indult, ez lett az első teljesen valós idejű 3D-s, nem verseny alapú Sonic epizód, természetesen a klasszikus platform játékmenet itt már rengeteg kalanddal és puzzle-lel egészült ki. Ebben hat különböző karakterrel is nekiláthattunk a kalandnak, az ismertebbek mellett E-102-vel és Biggel a macskával is, ráadásul mindenki más-más háttértörténetet és speckókat is kapott. A játékból a DC önálló gépként is működő memóriakártyájára, a VMU-ra is lementhettünk egy minijátékot, egy Tamagotchi klónt, melyben egy Chao nevű kis lényt tutujgathattunk. Még ugyanebben az évben megjelent két régebbi Sonic játék PC-s portja is, a Sonic 3D Blast-é (ez tartalmazott pár plusz pályát is) és a Sonic R-é, továbbá minden idők legbénább hordozható gépére, az amerikai Game.com-ra is kijött egy játszhatatlan epizód Sonic Jam cím alatt.

1999 – Ebben az évben viszonylag kevés Sonic-os esemény történt, Sonic bevette a mára már sajnos nagyrészt a Game Gear sorsára jutott Neo Geo Pocket Color nevű handheld gépet is, a Sonic the Hedgedog Pocket Adventure című gémmel, ami a szokásos 2D játékmenet mellett tartalmazott két játékos versenyt is. Emellett nagy késéssel nyugaton is megjelent a Japánban már egy éve kapható DC-s Sonic Adventure, hasonlóképp Japán is le volt maradva egy játékkal, ott a nyugaton évekkel korábban megjelent Saturn-os Sonic 3D jött ki, továbbá beindult egy új rajzfilmsorozat, a Sonic Underground, ami a rajongók szerint nyomába sem ért az elődeinek.

2000 – A millennium éve sem bővelkedett igazán Sonic-ban, csak egy új DC játék jelent meg 2000-ben, a Hudson által fejlesztett Sonic Shuffle, ez is egy Mario játékot majmolt, a Mario Party-t, hasonló, négy ember által is játszható partijáték (táblás társasjáték primitívebb minijátékokkal) volt. Sok rajongó utálta, ugyanis a mesterséges intelligencia – állítólag – keményen csalt „szingli" módban. Ez a mára már igazi mozgalommá kinőtt cel shading (rajzfilmszerű, kevés színű) árnyékolási technológiát alkalmazta és két új karaktert is bemutatott: Lumina Flowlightot és Voidot.

2001 – Elérkezett Sonic tizedik születésnapja, ebben az évben jelent meg a Sonic Adventure 2 szintén DC-re, ami óriási siker volt, sőt június 23-adikán és 24-edikén ebből egy komolyabb speciális szülinapi pakk is napvilágot látott a gyűjtők nagy örömére. Ebben az epizódban több új karaktert is megismerhettünk: Tikalt, Pachacamac törzsfőnök harcos lányát, aki egy narancssárga hangyászsün; Shadow-t, Sonic gonosz, halhatatlan klónját, aki fekete színű frankó tűzvörös csíkokkal díszítve; és Rouge-t, a szexis, fehér, pink és narancsszínű kincsvadász denevérlányt, aki Kunckles-be szerelmes titkon.

2002 – Három viszonylag csendes év után 2002-ben kicsit jobban felpörögtek a dolgok. Miután a Sega bukta az egész hardverpiacot, nagyrészt összeomlott és csak a szoftverfejlesztésre kezdett el koncentrálni, rákényszerült arra, hogy a legnagyobb riválisának, a Nintendo-nak a gépeire is elkezdjen fejleszteni (régen a Sega a hirdetéseiben is nyíltan fikázta a Nintendo-t, például: „Ha még hátulgombolós óvodás vagy, játssz GameBoy-jal, de ha férfinak érzed magad, válaszd a Game Geart"). Ebben a sorozatban először a GameCube-os Sonic Adventure 2: Battle jelent meg, ami a DC epizód két játékos móddal kiegészített verziója volt, emellett tartalmazott ez is Chao nevelgető minijátékot, ráadásul összeköthető volt GameBoy Advance-szel is. De nem ez volt az egyetlen GC-s Sonic 2002-ben, kijött egy újabb játékgyűjtemény is, ami az összes MD-s Sonic-ot tartalmazta, ez volt Sonic Mega Collection (Sonic Jam 2 néven is ismert), végül ugyanebben az évben megjelent még két 2D-s GBA Sonic is, a Sonic Advance és az év legvégén a jelen számunkban tárgyalt Sonic Advance 2.

Természetesen Sonic szerepelt még rengeteg PC-s, GBA-s és egyéb gépen megjelent Sega játékgyűjteményben is, ezek persze mind régebbi játékok portjai, rendszerint emulátor engine felhasználással, így ezekre mind nem tértem ki, ahogy az oktatóprogramokra sem. Ugyanakkor említésre méltó még, hogy pár napja a web-es médialejátszójáról ismert Real cég is előállt egy RealOne Arcade nevű cuccal, mely segítségével a web-en játszhatunk egy csomó MD-s Sonic-kal, demo verziókkal ingyen is. És, hogy mit hoz a jövő? Most is több Sonic játék van készülőben, például a Sonic Adventure DX GC-re és a Sonic Pinball Party GBA-ra, a rajongóknak tehát a jövőben sem kell nélkülözniük kedvenc kék sündisznójukat, aki mára már a játéktörténelem egyik legmeghatározóbb figurájává vált.

Credo




A népszerű Double Dragon lynx-re


Az Amigásoknak biztos ismerős...


California Games – a Deluxe Pack játéka


Lynx I


Shanghai – klasszikus logikai game


Lapos cartridge


Hordozható Dupla Sárkány!


Crystal Mines, a Boulder Dash klón


Rygar, mint a játékteremben


A Klax korának kiemelkedő játéka volt


Lynx II

ATARI LYNX
ELSŐNEK LENNI JÓ...

Az Atari Lynx volt a világ legelső színes, hordozható videojáték rendszere! 1989-ben mutatta meg magát a nagyközönségnek, akiket a multiplayer lehetőség, a 3D grafikai megoldások, a szabadon konfigurálható irányítás és a háttérvilágítással kombinált, színes LCD kijelző próbált elkápráztatni. A Lynx megnyerő tulajdonságai közé tartozott továbbá a technikai háttere és a prezentált játékok lenyűgöző teljesítménye is. Legnagyobb hátrányaként azonban az róható fel, hogy az anyacég Atari nem tudott megnyeri elég, a gép teljesítményeit maximálisan kihasználó játékokat fejlesztő céget és ez is közrejátszott végül a Lynx sikertelenségében.

Magát a konzolt eredetileg nem az Atari, hanem egy hardver- és szoftvertechnológiával foglalkozó cég, az Epyx fejlesztette ki 1987-ben, amely az akkoriban csak terveken létező, cartridge alapú gépet „Handy"-nek keresztelte el. (A két hardverfejlesztői pilléremberr, Dave Needle és R.J. Mical ott voltak és aktívan tevékenykedtek a legendás Commodore Amiga fejlesztői csapatában is!)

Az Epyx a „Handy" bemutatását először a '89 telén megrendezett CES-re időzítette, melyet hatalmas siker és érdeklődés követett. Ennek ellenére az Epyx működése nem volt sikeres, súlyos pénzügyi problémáik voltak. Képtelenek lettek volna saját maguk a fejlesztés mellett a gyártást, a reklámokat, s az összes „Handy"-vel kapcsolatos hátteret biztosítani, finanszírozni és végül elkészíteni saját önerőjükből a gépet. Szükségük volt egy másik partnerre, aki megfelelő pénzügyi támogatást adhatott volna a szépen futó, „sikerre született" projektnek. Jelentkezők akadtak – nem is kevés... Az egyik ilyen cég, az akkorra már stabil piaci helyzetet birtokló Nintendo volt, a másik pedig az Atari, amelyről köztudott volt, hogy a '80-as évek elejétől fogva az „amerikai konzolpiac uralkodója" megtisztelő címet birtokolta. Az Epyx hosszas mérlegelés után az utóbbit választotta. (Ha a Nintendo mellett dönt, talán a mai napig a Lynx a legsikeresebb handheld masina a világon!) Már az első tárgyalásokat siker övezte (időközben megegyeztek, hogy a Lynx hangzatosabb, jobb név, s átkeresztelték a masinát), így hamarosan alá is írtak egy szerződést, melyben az Atari átvállalta magára a reklám, a piaci bevezetés, a fejlesztő cégek szerződtetésével járó bonyodalmakat és a nyári CES-en már mint működő gépezetként mutatta be az első, hordozható színes, cartridge alapú Lynx-et a közönség legnagyobb örömére.

Hogy minek volt köszönhető a hatalmas érdeklődés? Már eleve az elég lett volna, hogy a Lynx hordozható és színes, de sokat nyomott a latba a gép technikai paramétereinek ismerete is.

Két, egyenként 16 bites processzor dolgozott össze 16 MHz-en, 64 KB Ram-ot használva, 4 csatornás, 8-bites hangchipen préselve ki magából a zenét s hangokat, mindezt 4092 színben, 160x102 pixeles felbontásban tálalva a lelkes gémer csillogó szemei elé – nemhiába bámultak sokan tátott szájjal a bemutatón :) Nem is beszélve a megjelenéskor kapható California Games, Blue Lightning, Electrocop, Gates of Zendom és Chip's Callenge nevezetű suffokról... Arról azonban már nem szólt a fáma, hogy a gépnek iszonyatos aksi-éhsége volt, 4 db AA-s ceruzaelemmel is maximum 4 órát bírta – sok kritikát is kapott érte.

Mindeközben a Nintendo sem ült a babérjain, felismerte a hordozható gépek piacában a hatalmas üzletet és gyors fejlesztésekbe kezdett az anyaországban, Japánban. Ismerve a japáni fejlesztők gyorsaságát és precizitását, 1989 végére aztán meg is jelent a piacon a saját fejlesztésű „handheld" masinájával, amely a GameBoy nevet kapta...az Atari legnagyobb kárára.

Az amerikai konzolos társadalom ismét választás elé került... A Lynx erősebb hardverrel, háttérvilágítással rendelkező színes kijelzőt kínált, ugyanakkor a GameBoy igaz, hogy monokróm kijelzővel rendelkezett, de világosabb, kisebb volt és kevesebb áramra is volt szüksége, mint riválisának. Ráadásul az ára is 90 USD-vel kevesebbe került, mint az Atari gyártotta masináé, s így is csak 109 amerikai dollárt kellett letenni érte az asztalra. Az év végére sikerült az Atarinak a piaci igényt a nagyobb felvevő területeken biztosítani, de egyes helyeken egyszerűen nem tudtak hozzájutni az emberek a géphez. Ugyanakkor a GameBoy saját önerőből már a nyár végére elözönlötte az USA-t, ezzel magához vonzotta az amerikai játékőrülteket. A Lynx a következő évre tolta a háborút.

1990-ben aztán fordult a kocka, habár csak kis időre és akkor is csak mérsékelt sikert mondhatott a magáénak az Atari. 199 USD-ért a játékosok egy deluxe fémjelzésű csomagot kaptak, amely tartalmazott egy Lynx hordtáskát, a ComLynx kábelt (segítségével lehet a készülékeket linkelni multiplayerhez – amely a várakozásokkal ellentétben sokkal kisebb felhajtást keltett, mint amire számítottak), egy hálózati adaptert és a California Games nevezetű gammát, amely az egyik legtöbbet vásárolt játék volt a Lynx-hez. Az Atari nem tudott felsoroltatni annyi nagy neves gyártót (és játékaikat), amennyit szeretett volna, míg a Nintendo a GameBoy-hoz sorra hozta ki a NES jól bevált klasszikusait. Ez miatt a Lynx kisebb hírnévre tett szert, amely a konzol eladási statisztikáira nem volt jó fénnyel. Az Atari megszűntette a Deluxe kivitelt és szimpla konzolokat árusított, amely első látásra beváltnak tűnt a 99 USD-s ár miatt...ám ha összevetjük a Nintendo akkorra már milliós eladásokkal büszkélkedő Gameboy-ával, az Atari csak igen szegényes piaci hányadot mondhatott a magáénak. Hogy miért? Az Atarinak eléggé gyenge volt a hírneve a kiskereskedőknél – éppen a rossz terjesztés és kevés szállított konzol miatt néhányan egész egyszerűen elutasították a Lynx árusítását – mondván, hogy a nyakukon marad. A cég válaszul felfokozta a marketing/reklámkampányát és rendkívüli hatást gyakorolt a '91-es eladási adatokra...

1991-ben boltokba került az új masina, amely a fantáziátlan Lynx II nevet kapta – kisebb, ámde esztétikusabb és praktikusabb mérettel rendelkezett, megoldották az egyik legnagyobb hátrányát is az elődnek – csökkent a szükséges áramfelvétel mennyisége –, valamint számtalan, külön megvásárolható kiegészítőt is kapott: ilyenek voltak a külső tölthető akkumulátor, szivargyújtó csatlakozó, új hordtáskák, egy speciális védőflip a kijelzőnek (utóbbinak több feladatot is szántak: egyrészt megvédte a sérülékeny kijelzőt a fizikai sérülésektől, másrészt pedig az erős napfénytől – megkímélve ezzel a játékos szemek mielőbbi tönkremenetelét a hunyorgatások miatt :)

1991-ben aztán új trónkövetelő lépett a piacra, azaz csak az amerikaira, ugyanis akkoriban a Sega saját fejlesztésű Game Gear-ja már jól ismert volt japánban. Az Atari immáron nem volt egyedül a színes kijelzőjével a „handheld" bizniszben, ráadásul az újonnan érkezett riválís is követte a Nintendo stratégiáját, miszerint régi Master System-es játékait hozta ki új köntösben a Game Gear-ra. Az amerikai „hadszíntéren" '91 végére a Nintendo és a Sega diktálta az iramot.

A Lynx-et végül csak a fantasztikusan jó játékai mentették meg a totális csődtől, ezek közül jó néhány arcade átirat volt (pl. Joust, Rampart és a Klax), de a saját fejlesztések, mint pl. a Chip's Challenge, a Warbids és a Gates of Zendocon megmutatták, hogy a konzol valójában mire is képes, és hogy nem csak egyszerű átiratok futtatására alkalmas. Szerencsétlenségére az Atarinak még ez sem volt elég ahhoz, hogy megfelelő számú fejlesztő csapatot állítson maga mellé és '93 környékén beszüntette a Lynx/Lynx II-re való fejlesztéseket – ekkoriban már gőzerővel koncentrált a közelgő Atari Jaguar 64-bit-re.

Nehezen hihető, de a Lynx-es programok írásával még mostanság nem álltak le – hozzáférhető ugyanis a „developer" csomag, mellyel zugfejlesztők és megszállott programozók még a mai napig készítenek Lynx-es játékokat – igaz, csak hobbi szinten. A sok rajongói klubnak és az emulátoroknak köszönhetően még a mai napig ott vannak ezek a masinák a köztudatban, kézről-kézre, gazdáról-gazdára járnak és nagy megbecsülés övezi őket...

Mai szemmel nézve az olyan stuffok, mint a Ninja Gaiden sorozat, a Lode Runner, a híres Tecmo féle Rygar, vagy akár a '92-es Switchblade is egytől-egyig kitűnő játékok és hosszú utazás alatt, vagy éppen unaloműzés szempontjából nagyon sok kellemes percet szerezhetnek fiatalnak és öregnek egyaránt!

Stinger



Egy korát megelőző kiegészítő


Igen érdekes a Jaguar kontroller!


Alapkonzol + CD kiegészítő



Poligonos Forma 1 – Checkered Flag

ROVAT



Ízléses Jaguar cartridge


Mintha csak a Virtua Fightert látnánk!



A leghíresebb Jaguar játék – Aliens Vs. Predator



Tempest 2000 – a rajongók kedvence



Támadnak a Transformerek!



Jurassic Park ihlette bunyós game



Bárcsak kijött volna más gépre is!



A Doom Jaguaron ugyanolyan jó, mint PC-n

ATARI JAGUAR
64 BITESNEK LENNI JÓ...

1991-ben a Sega Genesis (nálunk MegaDrive néven futott) volt a piacvezető konzol az Államokban. Követte őt a NEC féle Turbografx-16 (amelyről egy későbbi Konzolban még olvashattok is majd), majd sereghajtó harmadikként a Super Nintendo. Ekkorra már kitapasztalták a nagy cégek, hogyan lehet beetetni a népet különböző hírekkel, amelyek többek között arra is jók voltak, hogy fenntartsák a folyamatos érdeklődést a rajongók és konzoltulajdonosok körében. Példának okáért a Sega (egészen véletlenül :) elhintette, hogy készül a MegaDrive II és a Saturn, a Nintendo CD-vel riogatta a SNES-es tábort, a Sony nagy várakozással tekintett a PlayStation felé és hogy újat is említsek: az SNK Neo-Geo (személyes best of és kedvenc) is bejelentett egy CD alapú kiegészítőt az otthonra szánt konzoljához. Hogy az Atari se lógjon ki a sorból, halkan tett egy megjegyzést, miszerint készül ám ő is '91-re egy 32 bites konzollal, amelyet a SNES ellenfelének szán – ez lett vala a Panther, azaz Párduc. Az évente többször megrendezett fejlesztői konferencián, a CES-en (Consumer Electronic Show) aztán váratlan bejelentést tettek az Ataris fiúk: törölték a „Párduc" projektet, ugyanis ők egyből a 64 bit felé szándékoznak kacsintgatni, a már javában készülő Atari Jaguar konzoljukkal. (Mint látható, a „vadmacska" nevek a gyengéik:) A közönséget és a szakmát meglepte a bejelentés, ugyanis akkoriban az Atari és a külsős cégek is fejlesztettek már a Párducra. Az Atari felől a válasz a következőképp hangzott: „Megéri a 64 bitre koncentrálni!" Hogy miért? Mindjárt kiderül...

A bejelentés után a cég elkezdte kiszivárogtatni a biztosnak éppenséggel nem nevezhető infókat a Jaguarról, ebből fakadóan az adatok közül sok kacsa is volt... (Ami ugye nyilvánvaló, ha azt nézzük, hogy a gép még messze nem volt végleges – ez így megy a mai napig is...) Változó technikai adatok láttak napvilágot, ennek ellenére az Atari '93 környékére ígérte az első konzolok legördülését a futószalagról, amelyekben 64 bites RISC alapú processzor duruzsol majd – terveik szerint. Ez az újdonság erejével hatott a már konzollal rendelkezők számára és nagyon úgy tűnt, hogy technikailag mindent elsöprő lesz a nagy múltú cég „nextgen" gépe, ráadásul a beígért 100-150 USD körüli ár is nagyon vonzóan hatott... Meg is ingatta hitükben a Sega és Nintendo tulajdonosokat.

A végleges konzolban, ami – meg kell hagyni – nagyon pofásra és figyelemfelkeltőre sikeredett, az impozáns sötétszürke burkolat alatt (képzeljétek el, mikor egy Jaguar szembenéz veletek, brr...NAGYON klasszul nézett ki) a következők lapultak: egy 5 processzorból álló rendszer, ebből kettő a prototípus pulpitust birtokolta (Tom és Jerry fedőnévvel), amelyek szinkronban dolgoztak egy Motorola 68000-as processzorral (brutál erős volt akkoriban). A grafikai egység 26.591 MHz-en ketyegett, ezt megspékelték egy 64bit-es adatbusszal, és 2 MB-nyi gyors DRAM-mal – de az Atari üdvöskéje még mindig cartridge rendszeren alapult. Már ekkor nagy kampányba kezdtek a programozó csapatoknál, bemutatták, reklámozták a fejlesztői rendszert is, nehogy úgy járjanak, mint a Lynx esetében, hogy azért bukik majd meg a konzol, mert nincsenek srácok, akik játékokat gyártsanak rá... Ezek 7500-9500 USD körüli árba kerültek, és egyaránt használhatóak IBM PC-ken és Atari számítógépeken is, de saját fordítóval egyéb géptípusokra szintúgy átvihetőek voltak.

Amikor aztán az első Jaguarok a boltok polcaira kerültek, az áruk 200 USD körül mozgott, ami nem volt kevés összeg – igaz, a csomaghoz járt a Cybermorph nevű játék és egy kontroller is. Az üzletek között akadt olyan, aki 250 USD körül kínálta a konzolt, aminek meg is lett az eredménye: alacsony eladási szám és népszerűtlenség. Bár a Jaguar hardverét az IBM gyártotta (ami erős pozitívumként hatott) és az Atari is megtett mindent a népszerűsítés érdekében (volt telefonos Helpdesk vonal, felhajtottak 20-nál is több külsős fejlesztőcsapatot – mégis, a média szkeptikusan nyilatkozott az új jövevényről. Mikor a konzol valójában eljutott a játékőrültekhez, a reakciók nagyon vegyesnek tűntek: néhányan azt kifogásolták, hogy a Jaguar tulajdonképp nem is 64 bites rendszer, mert 2 db 32bit-es processzor dolgozik szinkronban – ugyanekkor a cég bizonyította a bemutatókon és már kiadott játékokon, hogy ilyen teljesítményre bizony csak a 64 bites technológia képes – a cartridge rendszer ellenére is. Ám a bajok igazán csak később kezdődtek a fejlesztőcsapatok részéről: a Jaguarra való játékírás a barátságtalan programozói felület miatt nagyon nehézkes volt (Sega Saturn szindróma), jó néhány csapat egyszerűen nem tudta befejezni a munkáját, mert olyan hibák merültek fel, amelyek miatt az egész projektet elölről kellett volna kezdeni – erre pedig sem idő, sem pénz nem volt... A Jaguarnak gyorsan bizonyítani kellett, különben eltűnik a süllyesztőben...

A géphez kapott Cybermorph gamma sem győzte meg igazán a nagyközönséget, sokan a gyenge grafikája miatt minősítették a programot – ennek ellenére igazán remek darab volt. Az ezt követő program a Trevor McFur in the Crescent Galaxy (jó hosszú nevet találtak neki ki) pedig egész egyszerűen nem volt befejezve...

A Raiden és a Dino Dudes úgy néztek ki, mint ha épp egy 16 bites konzol szájából rángatták volna elő őket – semmi nem utalt arra, hogy ezek 64 bites játékok. A Jaguar tulajdonosok kezdtek kételkedni a gépben – itt még volt esélye az Atarinak, de ha ezek után sem tud felmutatni semmi érdemleges játékot, akkor csúfosan befürdik az új konzoljával.

Szerencsére nem így történt: az utolsó pillanatban megjelent a Tempest 2000 és elhozta a klasszikus Atari 2600-as játékérzést – modern köntösben –, majd azt követték a Jaguar legjobban kedvelt és fogyó programjai: a Doom, a Wolfenstein 3D és az Alien vs. Predator. Egyben fejre állították az egész konzolpiacot, hiszen azelőtt ilyet senki sem látott – sok vevőt happoltak el a Nintendo és a Sega orra elől. Körülbelül 70 millió amerikai dollár folyt be tiszta nyereségként, ami elég volt ahhoz, hogy az Atarit elrángassa a csőd széléről, s újra stabil piaci helyzetbe juttassa.

1994 karácsonya. Az év nagyon jól sikerült az Atarinak, de pontosan karácsonyra nem maradt egyetlen új programjuk sem – a Checkered Flag, a Kasumi Ninja és a Club Drive játékok habár nagyon klasszak voltak, nem tudtak robbantani. Ha itt másként alakul a dolog, akkor valószínű, hogy az Atari is másképp végezte volna. A Jaguar nyakán volt a Sega új gépe a Saturn. Úgy tűnt, hogy a „gémer" társadalom talán mégis a Jaguárra szavaz a SNES és a Sega Genesis helyett...

1995-ben az USA-ban aztán színre lépett a Saturn, valamint a Playstation és mint az várható volt, a rajongók nagyon gyorsan megfeledkeztek az Atari üdvöskéjéről. A 32 és 64 bit közti különbségek abszolút nem látszottak a konzolok között, sőt! A Sony és a Sega technológiai bemutatói minden eddigi Jaguarba vetett hitet földbe döngöltek, a CD alapú technika pedig már eleve nagyon ütős gépekké tette őket (ebben nagy szerepet játszott a zenei CD lemezek lejátszása is).

Az Atari is gyorsan piacra dobott egy CD-ROM-ot, valamint egy Pro Controllert is a Jaguarhoz. Az előbbi segítségével még nagyobb volumenű programok jelentek meg, utóbbit pedig speciális játékok használatához fejlesztették ki. Az új, multifunkciós kontroller kompatibilis volt az előddel, sőt bizonyos régebbi játékokban a nagyon nehéz kombinációkat egyetlen gombbal is lehetett helyettesíteni.

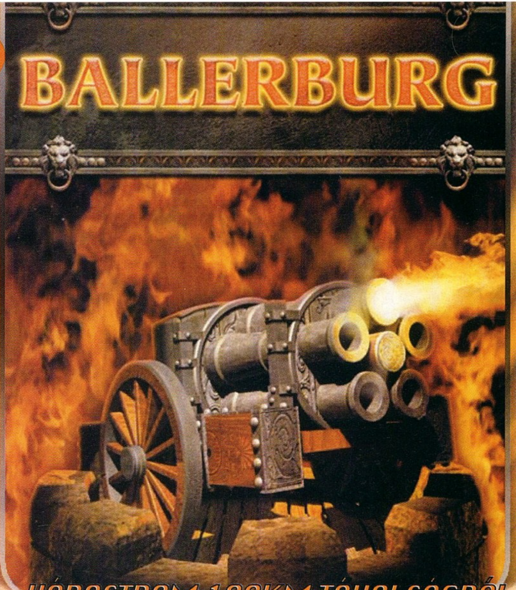
Ez azonban még együttesen sem volt elég a győzelemhez: a Sony PS lett az abszolút No.1, a Jaguar csak hárommillió eladott konzolt tudhatott maga mögött az év utolsó negyedében, míg a PS ennek a többszörösével büszkélkedhetett. Folyamatosan csökkentették a gyártott mennyiséget, aztán '96-ban egyesültek a JTS-el, amely akkoriban számítógépekhez gyártott lemezes meghajtókat. Az utolsó nagy cím, amit a Jaguar magának mondhatott, az 1996-os Fight For Life – ezzel a nagyszerű programmal aztán szépen bealtatták a egykor szebb időket megélt céget. A JTS-en belül az ataris mérnökök még készítettek néhány prototípus masinát, amit el is kereszteltek Jaguar II-nek és néhány valós(!) info ki is szivárgott. Arról tanúskodtak, hogy a leendő konzol visszafelé 100%-ban kompatibilis az előddel és két-háromszor gyorsabb a jelenlegi piacvezető PS-nél. Később az Atari teljesen beleolvadt a JTS-be, amely egy rossz döntés következményeként leállította a teljes Jaguar II projektet...

Bizonyos ideig még kaphatók voltak Jaguar játékok a boltokban, mint pl. a Skycopter II, a Speedster II, SpaceGuy, a K-Mart és a Chuck E. Cheese felújított változata, de utángyártásra már nem került sor. A texasi székhelyű Telegames még '96-ban is dobott piacra játékokat, az Atari rajongók már csak bennük és egy maroknyi cégben bízhattak. Sok, mára már klasszikussá vált program jött ki ebben az évben, mint pl. a Worms, az Iron Soldier II, a World Tour Racing, sőt még egy igazi Jaguar kiegészítő hardver is, ami ha nem '96-ban jelent volna meg, akkor nagyot robbanthatott volna a multiplayer játékok terén. Az ICG nevű cég, amely újonc volt a hardvergyártás szakmában, készített egy CatBox nevű hálózati adaptert (hasonlított egy ma használatos, kocsi csomagtartóban levő tuning erősítőre), aminek segítségével 8 (!) Jaguart lehetett hálózatba kötni. Az AirCars nevű program is támogatta ezt a funkciót. (Sok, egyéb kivezetéssel is rendelkezett a CatBox: S-Video, RGB Monitor, Stereo LineOut, fülhallgató kimenet, Rs232 és a CatNet portok, stb.)

Az Atari Jaguar konzoljának széles palettáján, a háttérben levő folyamatosan lebegő „damokleszi kard" ellenére nagyon sok jó játék kapott helyet. Néhány program már megjelenése pillanatában megkapta a „rare" jelzőt, amely unikumnak számított a maga kategóriájában. Sok kisebb tábor keletkezett a semmiből, amelyek ma is viszik tovább az ataris kultúrát – bulikon, rendezvényeken, Atari összejöveteleken... A mai napig szerveznek ilyen összeröffenéseket a világ minden pontján – a következő éppen a napokban lesz és Jagfest névre hallgat. Aki kíváncsi, hogy mi is zajlik egy ilyen bulin, látogasson el a http://jagfest.atari.org oldalra és sasoljon :)

Stinger

BALLERBURG



VÁROSTROM 100KM TÁVOLSÁGBÓL

Ritkán jelenik meg konzolokon stratégiai játék, talán a lábaim használata nélkül, a két kezemen is meg tudnám számolni, hogy hány program készült el ebben a stílusban Playstationre. Ugyanez a helyzet a PS2-vel, a GC-vel és az X-szel is, pedig ott már nem lehet a gépek hardver teljesítményére vagy a kevés memóriára fogni a dolgot. Talán a fejlesztők túlságosan is PC-k világába kategorizálták a stratégiai játékokat? Badarság! Hibás előítélet! Biztos vagyok benne, hogy legalább ugyanannyi, ha nem több konzoltulajdonosnak is bejön ez a stílus. (Read Alert rules!) Mindenesetre, amíg nem változik e téren a helyzet, jobban tesszük, ha örülünk és megbecsülünk minden megjelenő stratégiai játékot, mint például a most váratlanul kiadott Ballerburgot is. Az introról az jutott eszembe, hogy ha már veszi a fáradságot, az időt, és a pénzt egy cég, hogy CG videót is készítsen a játékához, akkor ehelyett csinálhattak volna valami frappánsabbat, humorosabbat is. No mindegy.

A játékot elég nehéz lenne bekategorizálni, főleg mivel ilyen megoldással még csak nem is találkoztam tesztelői pályafutásom alatt. Talán ezt hívja a köznyelv állóháborúnak? Arról van ugyanis szó, hogy a – figyelem szóvicc következik – helyben álló felek, szinte semmilyen módon nem hagyhatják el a helyüket, azaz a távolból kell kiirtani az ellent. De ne szaladjunk ennyire előre, nézzük, milyen lehetőségeink vannak. A Tutorialt azoknak ajánlom, akik a részletes kezelési útmutatóm (alant olvashatod) után sem fognák fel mit és hogy kell csinálni. Itt elég részletesen, három részben elmagyarázza a bevezetőben szereplő kiskatona, a maga sajátos stílusában :) A Campaign a játék gerince, itt a négy királynő egyikének a szolgálatába szegődve kell végigjátszani a hadjáratot. A Scenario egyfajta C&C-s Skirmish mód, azaz a te beállításaid szerint megadott körülmények között folyik majd a harc. Itt mindenbe beleszólhatsz, bármit átállíthatsz, kicsit érdemes itt is szórakozni, mielőtt nekiugrasz a hadjáratnak, de szigorúan csak easy fokozatban, így akár gyakorlásnak is felfoghatod a dolgot. A Hot-Seat egy jópofa opció, rendes húzás volt a készítők részéről, hogy ezt is bele tették, ez ugyanis a többjátékos mód. Egyszerre akár négyen is nyomulhatunk a játékkal, ezt pedig úgy oldották meg, hogy a játék körökre van osztva, de mégis valós időben telik az idő, egy-egy kör alatt kell gyorsan utasítgatnunk az embereinket, mert utána könyörtelenül kiveszi és továbbadja a gép az irányítást. Nem mondom, hogy nem láttam ennél használhatóbb megoldást még soha, de most be kell érnünk ennyivel. A Extra a játék elején még igencsak üresen árválkodik, ide gyűjthetjük a későbbiekben a videókat, vagy a medálokat. Bevezetésnek ennyi asszem' elég, ideje rátérni magára a kezelés, és a játékmenet ismertetésére is.





KEZELÉS

Szóval a 3D-s terepet és az objektumokat döntött felülnézetből láthatod. Adott egy kastély, melyek a tulajdonosa vagy (mivel ha még nem mondtam volna, a játék egy fantasy világban játszódik, középkori környezetben), ez amolyan főbázisnak felel meg. Ez mondjuk létfontosságú, tehát ha ilyen nem védi, rögtön húzzunk is köré erős védőfalakat és tornyokat. Ehhez R1-et kell nyomnod, ami a főmenüben visz. Itt az építkezésen kívül még egy csomó más opciót is találsz, ezek sorrendben a következők: Build Structure – itt tudsz egy új épület felhúzásába belekezdeni. Build weapons – fegyvert építhetsz. Auto Repair – a sérült épületek automatikus helyreállításának ütemét adhatod meg. Research – csak a későbbiekben lesz rá szükséged, ha már bizonyos épületek állnak, ilyenkor itt nézheted meg a feltalálható dolgok listáját, és itt is aktiválhatod őket. Magic – csak akkor választható, ha már előzőleg építettél Varázstornyot. Itt a varázslatokat kotyvaszthatod, nekem öt volt a maximum, amit a gép engedélyezett. Persze minden építkezéshez pénzre és emberre van szükséged. Mindkét kijelzőt a képernyő tetején látod. Ha pénzhiányban szenvedsz, lehet az adó emelésével is próbálkozni, ezt a Négyzet lenyomása közben tudod állítani, bár hozzáteszem, nem mindig sül el jól a dolog. Ha kevés az embered, építs Farmhouse-t. A digitális pad egyébként csak a radaron való mozgásra szolgál, itt lehet a különféle épületeket megvizsgálni, vagy akár el is pusztatani azokat. Maga az építkezés egyébként nem egy nagy kunszt, mivel csak néhány alapvető épület áll rendelkezésünkre, amik szinte automatikusan adják, hogy mi lehet belőlük majd fejleszteni. Például ha varázstornyot építünk, megjelennek a varázslatok, ha több fegyvergyárat húzunk fel, evidens módon több katapultot telepíthetünk. Vannak persze speciális épületek is, mint például a szélmalom, vagy az adott királynőt ábrázoló szobor. Ezek némelyikének csak a morálra van kihatása, ilyen mondjuk az ivó is. Egységeket gyártani tehát nem lehet, és a gazdálkodással sem kell bajlódnunk, joggal merül fel tehát a kérdés: mit csinálunk mi a játékban? Természetesen csatázunk! Harcolni elég érdekes módon, szinte kizárólag csak helyből tudunk, a várkastélyunk köré felhúzott távolsági fegyverekkel. Ezek mindenféle katapultok, ágyúk, ezeknek a feltuningolt változatai, és hasonlók lehetnek. Hogy hány fegyverünk van, arról könnyen megbizonyosodhatunk, mivel ezek kéken vannak jelölve a radaron. A fegyvereket aktiválni az L1-el tudod, vagy a Háromszöggel. Vált a kamera, és majdnem az adott fegyver szemszögéből fogod látni az eseményeket. Próbáld bemérni az ellenséges várkastély helyzetét (segíts a jobb felső sarokban látható iránytű!), céloznod manuálisan kell. A lövés után (X), megnézheted a becsapódás helyzetét (Kör), ehhez képest tudsz utána horizontálisan és vertikálisan is állítani/korrigálni a célkereszten. Minden szerkezet újratöltése bizonyos idő alatt történik, a fegyverek között a két alsó blokkal tudsz váltogatni. A lövésekbe jó, ha belekalkuláljuk a szél erősségét és az irányát is! Ritka, de akad olyan fegyver is, amivel elhagyhatjuk a saját területünket és bemerészkedhetünk az ellenséges vonalak mögé, ilyen például a Zeppelin, amivel bombázni lehet. Ha már felhúztuk a fegyvereket és az épületeket, javarészt már csak célkereszt kalibrálásával kell foglalkoznunk, nagy észmunkára tehát nincs szükség, csak ügyeljünk, hogy az épületeinket mindig megreparáljuk. Azt hiszem ennyi segítséggel, bárki nyugodtan nekifogat a játéknak, innentől kezdve már csak egy kis stratégiai érzéken múlik a győzelem, ügyelj arra, hogy mikor mit építesz, mit védelmezel, hogyan támadsz, mágiával vagy nehéztüzérséggel, esetleg, hogy mik a feladatok az adott pályán. Higgyétek el inkább szokatlan, mintsem bonyolult ez az egész. Az apró betűs szövegektől mondjuk kifolyni majd a szemetek... (A szemetek! :)





ÉRTÉKELÉS

Ami a játék legnagyobb hibája, hogy hiába a rengeteg küldetés és pálya, hamar unalmassá válik a monoton lövöldözés, a pálya másik végében található kastély ellen. Nagy kár, hogy nem lehet egységeket gyártani és azokkal harcba szállni, akár valós időben, akár körökre osztva. Mert az építkezős rész is maximum csak addig érdekes, amíg ki nem fejlesztettél miden épületet, varázslatot és fegyvert, utána már nem tartogat semmi újdonságot a játék. Aztán marad az ágyúk és a katapultok közti váltakozás, a célkereszt állandó után-igazgatása és az imádkozás, hogy a szél nehogy elvigye a lövedéket. A látvány is épphogy csak közepes, ennél azért láttunk már szebbet is PS-en, igaz nem mostanában. Az egyetlen, ami megmenttette az átlagos besorolástól, azok a hangulati elemek: a zenék, és a folyton pattogó, pofázó páncélos pubi beszólásai...

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Emlékszem még ennek a játéknak az ősére – két kis tank lapul a képernyő két átellenes oldalán, köztük hegyek, „monokróm" grafika, hihetetlen móka! Beállítod a távolságot és a lövés szögét, durr, aztán vársz, hogy hova esik a csomag. Milliószor feldolgozott téma, de szerencsére megunhatatlan, örökzöld. A Ballerburg nálam a kezelés körülményességén bukott el és a lövések pontatlanságán... Sajnos. Pedig jó lehetett volna. :(

BALLERBURG

ASCARON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–4 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ érdekes megközelítése a háborúnak
× hamar unalmassá válik

5.5 pont





Megint egy dinoszauruszos játék, de ezúttal mégis valami más! Most nem egy Resident Evil klónnal állunk szemben (Dino Crisis), nem egy Super Mario World másolattal (pl.: The Land Before Time), vagy egy Mortal Kombat kópiával (Jurassic Park Warpath), hanem végre sikerült megalkotni az első Mario Party dínós utánzatát Playstationre! A két játék egy napon említése persze csak költői túlzás, mivel a Dinomaster Party még az igénytelen Crash Bash, vagy a hasonló stílusú Pac-Man Fever mellet sem állná meg a helyét, de a játék jellege miatt mindenképp egyazon kategóriába tartoznak a felsorolt programok, azaz a party-játékok csoportjába. A játék története évmilliókkal repít minket vissza az időben, amikor még az őshüllők voltak az uralkodó faj a földön. Aztán jöttek a csúnya meteorzáporok, és a váltakozó testhőmérsékletű barátaink gyorsan hanyatlásnak indultak. Most azonban egy maréknyi frissen kikelt dinóbébinek esély van a túlélésre, csak meg kell találni az ígéret földjét, ahol békében élhetnek egymással a dinoszauruszok. (Valahonnan már ismerős ez a sztori… :) Ezt és a történet alakulását a játékok közti átvezető képsorokból tudhatjuk meg. A nyolc választható szereplővel még talán nincs is gond, aki vevő erre a dologra, valószínűleg megtalálja a neki szimpatikust, annál inkább a pályák illetve a játékok számával. Összesen ugyanis négyféle játék van a kompakt diszken. A játékok mindegyike egy hétszer-hét felosztású négyzet alakú pályán folyik. Az elsőben a Dinosquare-ben mindössze faltól falig kell rohangálnunk, és a saját színünkre festeni a padlóköveket. A másodikban a Rockpush-ban az égből potyogó sziklákat kell az ellenfeleknek löknünk, bár értelmesebb, ha rögtön az ellenfeleinket fejelgetjük, azért több pont is jár, meg hamarább be is adják a kulcsot. A Meteor Shower egy nálunk is ismert „valódi party-játék" elferdített változata (asszem' székekkel szokták játszani az elvont unatkozó fazonok…). A pályán mindig egyel kevesebb a barlang, mint a játékos, épp ezért amikor ránk zúdul a meteorzápor, a fedél nélkül maradt dinónak kampec. Az utolsó játék a Free For All talán a legegyszerűbb, mindössze az ellenfeleinket kell leamortizálni. Ennek a négy játéknak van három-három egyre nehezedő változata: mint például a kigyulladó tüzek, a leszakadó padlókövek stb., esetleg még a nehézségi fokozatot tudnám felhozni, mint szavatossági tényezőt. Minden játék addig tart, míg valakinek össze nem jön a két győzelem, hogy kinek hány van, azt a feje felett a csillagok jelzik. Az irányítás kő egyszerű: lehet ugrani (a megjelenő extrákért: gyógyítás, gyorsítás), és nekifejleni a másiknak. Amint az a felsorolásból kiderülhetett, egyik játék unalmasabb, fantáziátlanabb a másiknál, akár egyedül játszunk, akár egy kisebb társaság ülne le a képernyő elé. A grafika általában az ilyen játékoknál funkcionális, tehát erre szót vesztegetni sem érdemes, viszont a játék tartalmilag, humorilag, hangulatilag sem hozza azt a minőséget, amit az ember elvárna egy normálisabb parti játéktól. Elég keskeny egy próbálkozás, én a felejthető kategóriába sorolnám a programot.

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu

PARTI A TÚLÉLÉSÉRT



DINOMASTER PARTY

LSP GAMES, SIMILIS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1–4 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ el lehetne vele szórakozni
× ha nem lenne más játék a világon

3 pont

A KERTBEN TENISZEZŐ MACSKÁK





A megjelenési szempontokat nézve a január mindig is elég uborkaszezonnak számított, hiszen amelyik cégnek volt akár csak egy kis esze is, az a karácsony előtti nagy bevásárlási láz idejére időzítette a programjának megjelenési dátumát. Ez meg is látszik az e havi kínálaton, hiszen még a szokásosnál is gyengébb programok érkeztek az egyébként is elvileg már halott Playstationre. A Baby Felix Tennis talán még egy fél oldalt sem érdemel, úgyhogy itt meg is ragadnám az alkalmat, hogy válaszoljak a tetemes mennyiségű anyázó levélre, amikben mindenféle alaptalan dolgokkal támadtok minket. Az egyik leggyakoribb, hogy miért húzom le ennyire a PS játékokat, meg hogy folyton csak b*sztatom őket (ezt most szó szerint idéztem). Az ok egyszerű, ami az elmúlt félévben megjelent Playstationre, tisztelet a kivételnek, az egy kalap kaki volt. Nevetségesen primitív, együgyű, bugyuta játékokkal próbálják meg a most lehetőséghez jutott kis sehonnai cégek mesterségesen életben tartani a PS-t. Ezek mindegyike gány, igénytelen munka, ha nem ez lenne a „munkám", egy percet nem játszanék velük. Azért ha végiglapozzátok a régi Konzolokat, láthatjátok, hogy a jó játékokat mindig rendes pontszámot kaptak tőlem. A levélírók másik része, azt követeli, hogy foglalkozzunk többet a Playstationnel! Csak tudnám hogy a rákba, mikor értelmes játékok már nem jelennek meg a gépre? Tudom, hogy nagyon sokatoknak még mindig PS-e van, de egyszerűen fel kell fognotok, hogy ez már egy kifutott, halott dolog, ugyanúgy, mint a DC, az N64, vagy a SNES. Ha nincs játék, nincs mit beraknunk az újságba. Ez van, ha tetszik, ha nem. Inkább örüljetek, hogy a Martin kegyeletből még fenntartja ezt a három-négy oldalas Playstation rovatot, aminek értelme sok nincs, egyedül csak miattatok kerül be hónapról-hónapra. Ennyit erről, most jöjjön a teszt.

A BFT főszereplője Baby Felix, aki nem más, mint Felix-nek a macskának a kisöccse (Felix egyébként egy elég ismert rajzfilm szereplője, asszem'…), aki néhány barátjával egyetemben wimbledoni babérokra szeretne törni. Három lehetőség áll előttünk: az egyik a Bajnokság, a másik az egyszeri meccs, illetve játszhatunk ketten is. Kezdetben három szereplő közül választhatunk, de ahogy nyerjük a meccseket a bajnokságban, ezzel párhuzamosan nyílik meg a maradék három, plusz a végén még Felix is választható lesz. A figurák egytől egyig az idétlenség határát súrolják, debil egérkék és meghatározhatatlan fajtájú egyéb háziállatok alkotják a kínálatot. A meseszereplőkhöz természetes senki nem várjon valódi arénákat, a pár pálya, ahol játszhatunk egytől-egyig kitalált, vagy hétköznapi helyszínek. Adogathatunk például egyszerű palánkkal körbekerített udvaron, esetleg hó borította pályán, de van olyan is, ami virágokkal van feldíszítve. Annak ellenére, hogy a program egész sok szabályt ismer a teniszből, mindössze két gombra korlátozódik az irányítás, ez pedig a sima ütés, és az emelés. Az irányítás egyébként is katasztrofális: nehéz a labdát eltalálni, de legfőképp az a kiakasztó, hogy a kis mesefigura állandó jelleggel leragad. Mire nekiindul, már rég elütötték a labdát mellettünk. Ebből kifolyólag megnyerni egy játszmát, elsőre lehetetlennek tűnik. A grafika színes, a hangok meg…hát semmilyen prüntyögős zenében és a láthatatlan közönség ovációiban merül ki. Megyek is, játszok egy kicsit a Virtua Tennis 2-vel, hogy elfelejtsem ezt a baromságot…

CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu



BABY FELIX TENNIS

LSP GAMES, SPARK
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1–2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ nincs
× kár az ilyet megjelentetni

2 pont



MINDEN TUDÁS TAPASZTALAT (REPLIKA)

Főleg Amerikában van nagy keletje az úgynevezett készségfejlesztő játékoknak, bár már a nagy nyugaton is egyre kelendőbbek az ilyen programok. Valószínűleg a Szezám utca és a hozzá hasonló TV műsorok indíthatták meg a lavinát, ami mostanság már elég szépre dagadt (csak nehogy egyszer arra ébredjünk, hogy az ezeken felnőtt kisgyerekeket is maga alá temeti majd...). Ezeknek a műsoroknak és programoknak egyetlen céljuk van: játékosan tanítani a kis lurkókat. Erről mondjuk, megoszlik az agyturkászok véleménye: van, akik szerint ez egy tökre szjúper dolog, a kissrácok úgy tanulnak meg bizonyos dolgokat, hogy észre sem veszik, és mint mindennek, ennek is megvannak az ellenzői. Ha az ember fiai vagy lányai ilyen típusú játék elkészítésére adják a fejüket, érdemes megszerezni egy-vagy több ismert mesehős figurájának a licencét, már csak az eladások szempontjából is. A DC STUDIOS sem tett másként, a nálunk egyáltalán nem ismerős Jim Henson's Bear in the Big Blue House márkajogokat vették meg a játékhoz. Az elég bugyuta név alatt futó történetek főszereplői többek között medvék (mily meglepő), és különféle a Muppett Show-ból kiszorult bábfigurák. A játék olyannyira a kisebb korosztályt célozza meg, hogy minden menü előtt van egy képernyő, ahol teljesen részletesen (kiírva, elmondva, plusz még ábrázolva is van) elmagyarázzák nekünk, hogy miként lehet navigálni a menükben, és mit hol találunk. A mi esetünkben a kisebbik medvének Ojo-nak van a születésnapja, az ajándékok azonban nem hullnak csak úgy a medve ölébe, mindenféle mini-játékban kell azokat megszereznünk. Ezeket a ház különböző helyiségeiből tudjuk elérni. A tíz féle mini game igen egyszerűre sikerült, kettőben az aláhulló tárgyakat (tollpihék, avagy pattogatott kukoricák) kell elkapdosnunk, aztán vannak a reflexjátékok, mint például a táncos, vagy a grimaszolós, ahol csak a megfelelő gombokat kell lenyomnunk jó ütemben. Ezeket követik a memóriajátékok, amikben meg kell jegyeznünk dolgokat, és vannak a kiegészítős játékok, ahol színezni kell, vagy egy-egy tárgy darabjait kell beilleszteni a helyükre, utoljára marad a felhőfújás. Minden egyes teljesített játék után megkapunk egy-egy ajándékot, amit akár meg is vizsgálhatunk az egyik menüben. Ha esetleg mind a tíz ajándéktárgyat birtokoljuk, aktiválódik a Birthday Game is, ahol az ajándékokat kell a helyükre raknunk. Gyakorlott játékosok választhatják a Hard fokozatot is, itt aztán meg fog izzadni miden ovis kisgyerek, mivel a játékok itt már időre mennek, és a kvóták is a duplájukra vannak emelve. A kézzel rajzolt figurák és a hátterek is épp annyira színesek, amennyire egy ilyen játéknál az elvárható. Üdítő színfoltok a játékok közti filmecskék. Igazából az ilyen produktumokat nem lehet értékelni, mert nekem például az égvilágon semmit nem ér, de mondjuk Németországban szép számban szokták a szülők hazavinni az ilyen játékokat a kisgyerekeknek. Ajánlani is csak nekik tudom, ők még talán nem fogják negyed óra alatt teljesíteni.

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu





BEAR IN A BIG BLUE HOUSE

UBI SOFT, DC STUDIOS
MÁS VERZIÓ: GBA, GC

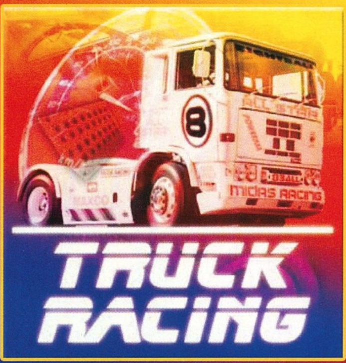
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ kicsiknek
× 3 éves korig

3 pont

KAMIONVERSENY - CÉL NÉLKÜL





Szerencsére A1 Games-es cucc nem került az ehavi termésbe, de azért egy Midas-os játék ismét érkezett, csak hogy ne tudjam békésen, nyugodtan álomra hajtani a fejem. A Truck Racing, mint ahogy a nevéből már kitalálhattátok egy kamionos játék, melyben kamionokkal kell versenyezni. Persze nem a hétköznapi életben állandó jelleggel feltűnő járgányokkal (legalábbis mifelénk elég gyakoriak, mondhatnám több a tizennyolc kerekű, mint a rendes személygépkocsi; lévén, hogy tőlünk kb. másfél kilométerre van a Hungarocamion. Az egyik rohadék épp a napokban ütötte el a család macskáját, akit itt a ház végében az állattemetőben földeltünk el. Volt is nagy sírás-rívás... Jé, hát te mit keresel itt cicus... Cicc-cic-cic.. Gyere csak ide, mutasd magadat.... Arghhhhhhhh! :), hanem külön a gyorsasági versenyekre feltuningolt speciális változataikkal. Egyébként elképesztőnek tartom, hogy egyesek mikre nem képesek a böszme nagy „tehergépjárművekkel", és itt most nem csak a gyorsasági versenyekre gondolok, ahol sokszor kétszáz kilométer per órás sebességgel repesztenek, hanem például a Paris-Dakaros kamionokra is, vagy a kaszkadőrökre, akik képesek akár egy tartálykamiont is félig felállítani a levegőben. A téma nem először kerül megjátékosításra, volt már több hasonló program, viszont ha jól tudom ez az első Playstationön. A névbeírás után először azt hittem, hogy egy újabb menübe kerültem, nagy csodálkozva nézegettem, hogy milyen sok játékmód található a korongon, amíg le nem esett, hogy nem opciókat látok, hanem a pályákat. A lemezen ugyanis 8 pálya található és slussz. Se bajnokság, se egyszeri verseny, vagy többjátékos mód. Választhatunk csapatot is, ami annyiból áll, hogy mi adhatjuk meg a kamionunk színét. A versenyeken öt: formára, méretre, kinézetre megegyező, csak színben eltérő kamionnal kell felvennünk a versenyt. Az irányítás a fék és a gáz használatára korlátozódik, nincs tehát manuális váltó vagy kézifék. Fordulni elég nehézkes a járművekkel, a kanyarokban mindig inkább lassítsunk le az optimális sebességre. A verseny végkimenetelét leginkább az előre beállított nehézségi fokozat fogja eldönteni. Az ütközésekkel vigyázzunk, mert ellenfeleinket úgy istenigazából nem lehet letéríteni az előre magadott útvonalukról... A grafika jóindulattal egy közepes, de ezt is inkább a gyorsaságának köszönheti, mintsem a látványnak. Ugyanis túlságosan is lejön a képernyőről, hogy az összes pályán ugyanazokkal vagy hasonló tereptárgyakból építkeztek a készítők. A kamionok is inkább csak feltextúrázott téglatestekre hasonlítanak, ezt a látszatot próbálják megtörni, a kanyarokban előbukkanó első kerekek. Sokat gondolkoztam, hogy vajon mi értelme lehet a játéknak, de nem jöttem rá. Sajnos az én képzeletem határai nem terjednek ki odáig, hogy megértsem: az első helyezés esetén is megjelenő Game Over felirat kinek nyújt elégedettséget? Ha már összeszenvedtek nyolc pályát, akkor dolgozhattak volna még másfél órát a játékkal, így talán belekerülhetett volna, mondjuk egy-két bajnokság, kupa, hogy legyen miért végigmenni a pályákon. Így azonban nincs miért... (Ha csak a pályarekordok megdöntésének nemes céljából nem ülünk a volán mögé) És akkor az uncsi zenékről, vagy a töltési időről még nem is szóltam...

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



TRUCK RACING

MIDAS
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	siralmas

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ a nagyfaterom is kamionos volt
× semmi hajtóerő

3.5 pont

KALANDOK A DÍNÓFARMON

JURASSIC PARK
OPERATION GENESIS

Dinoszauruszok. Az emberek fantáziáját mindig is izgatták ezek a fantasztikus lények, amióta csak világ a világ. A régi korokban a sárkányokat mintázták róluk, de igazán népszerűvé az első konkrét dinó leletek megtalálása után váltak ezek a 65 millió évvel ezelőtt kihalt állatok. A múzeumokban és ismeretterjesztő filmeken bemutatott hol nagyobb, hol kisebb csontvázak csodálatot váltottak ki a tudományok iránt fogékony emberekből. Ahhoz azonban, hogy a társadalom minden rétegébe beivódjon az őshüllők



létének tudata, többre volt szükség, mint néhány „egyszerű" csontvázra. Ehhez minden embernek látnia, hallani kellett egy élő, lélegző, mozgó, bömbölő dinoszauruszt – és ehhez kevés volt Denver :)

A „forradalom" '93-ban következett be, amikor megjelent a Jurassic Park című film a mozikban. Ez az alkotás több volt egy egyszerű popcorn mozinál, leginkább olyan hatást váltott ki, mintha Hollywood és a National Geographic közösen készített volna egy filmet. A JP sikere több tényezőből állítható jól össze. Először is hihetetlennek tűnt akkoriban, hogy a számítógépes animációk és trükkök milyen hatalmas fejlődésen mentek keresztül, hisz nagyrészt ilyen technikákkal tették teljesen élővé, sőt realisztikussá a dinoszauruszokat (ne feledd, '93-at írtunk és a film még mai szemmel is megállja a helyét!). A látványhoz hozzájárult a kiváló színészi gárda, no meg maga a rendező Steven Spielberg is. Mindez azonban kevés lett volna (mint ahogy azt a folytatások bizonyítják) a jellegzetes hangulat nélkül, mely a nagyszerű tudományos háttérnek volt köszönhető, ami olyan jól volt prezentálva (gondolj csak a kis szúnyogos bemutatóra, a borostyánkővel és a megsokszorosított Lord Richard Attenborough-val), hogy a mai napig nem tudom eldönteni, hogy mi igaz belőle és mi a kitaláció. A Jurassic Park hatására formálódott meg az emberekben a ma már klasszikusnak számító dinoszaurusz képe. A köztudatba beivódtak olyan tudományos nevek, mint a Raptor, T-Rex, sőt a közönség itt láthatta először, hogy gyakorlatilag mire is képes a klónozás, mely manapság kavarja a maga viharait – egyébként klónozás elméletét már 1938-ban(!) kidolgozták. Nem csoda hát, hogy óriási siker lett a film, melyet stílszerűen mondva több rosszabb klón követett. Egyre-másra jelentek meg a B kategóriás mozik, melyekben újra és újra feltűntek a dinoszauruszok. Sőt, magának a Jurassic Parknak is még két folytatása készült, ám ezek közül már egyik sem ért el olyan átütő sikert, mint tette azt a legelső. Talán azért, mert nem voltak jók az arányok, a rendezők többsége (még Spielberg is a második résznél) inkább a hatásvadász, horror jelenetekre helyezte a fő hangsúlyt, no meg a még látványosabb és harsányabb technikai újításokra. A National Geographic-os érzés kiveszett a későbbi dinoszauruszokat felvonultató filmekből és átcsapott ízléstelen horrorba. Persze ez mit sem von le az eredeti film értékéből, amit a mai napig szívesen megnézek.

Most pedig nézzük mi a helyzet Jurassic Park terén a játékok világában. Emlékszem már anno SNES-re és MegaDrive-ra is özönlöttek a témát feldolgozó alkotások, és a roham nem állt meg a következő generációs konzolokon sem. Igazi sikert azonban egyik sem ért el. Közben JP téma olyan oldalágakat is növesztett, mint a Dino Crisis, mely talán az egyetlen igazán sikeres játék, mely a dinoszauruszokkal foglalkozott. Sajnos bekövetkezett az az állapot, hogy a sok gyenge minőségű JP játék és az egyre gyengébb filmes folytatások miatt, ha az ember meghallja a címet, rögtön valami huszadrangú anyagra gondol. Én magam is kétkedve fogadtam a legújabb Jurassic Park játék, az Operation Genesis megjelenését, hisz először az jutott eszembe, hogy egy újabb bőrt akarnak csak lehúzni a már így is csupasszá váló témáról. Gondolom abból, hogy 4 oldalt szántunk neki, már rögtön kitaláltad, hogy nem ez történt! A JP: Operation Genesis egy igazán jó stuff, sőt azt is megkockáztatom, hogy az eddigi legjobb Jurassic Park, sőt a legfrankóbb építgetős (vagy ha úgy tetszik szimulációs) stratégiai játék, mely eddig PS2-re megjelent!

JURASIC „THEME" PARK

Igen, jól olvastad az előző blokk záró mondatát! A JP:OG nem más, mint a régi Theme Parkos, Sim City-s építgetős stratégiai stílus PS2-es reinkarnációja, persze Jurassic Parkos környezetben. A Theme sorozat ugyan nem tartozott a kedvenceim közé, de a Sim City-t nagyon szerettem. Emlékszem, még SNES-en szereztem be nagy nehezen (a Mortal 3-at cseréltem rá, megérte, mert nemcsak egy jó játékot, de némi pénzt is kaptam érte, egyébként is elegem lett a monoton bunyóból). A folytatást (Sim City 2000) aztán PS-en kaptam.

Azok kedvéért, akik nem találkoztak a Sim City-vel és nem tudják miért is lett stílusteremtő ez a cím (hisz konzolon soha nem volt annyira népszerű, mint PC-n), jöjjön egy kis visszatekintés. A Sim City lényege, hogy kaptál egy nagyobb földdarabot, melyen fel kellett építened egy kompletten működő várost. Te voltál a leendő világváros Demszkyje, őőő..akarom mondani főpolgármestere, így azt tehettél, amit akartál. A fő cél egy gazdaságosan üzemelő, óriás metropolisz felépítse volt, mely otthont adott sok-sok embernek. Ehhez munkahelyeket kellett teremteni, utakat, infrastruktúrát, lakóparkokat, szórakozóhelyeket és minden olyan dolgot kellett építeni, mely része egy jól működő városnak. A Sim City-t több hasonló alkotás követte, a legsikeresebb ezek közül a Theme Park, illetve később a Theme Hospital lett. Most maradjunk az előbbinél, melyben nem egy várost kellett felhúzni, mint a Sim City-nél, hanem egy népszerű és persze jövedelmező vidámparkot! A JP: Operatin Genesis alapötlete teljes egészében a majd 9 éves Theme Parktól származik. Fel kell építened, sőt vonzóvá kell tenned saját Jurassic Parkodat! Ehhez dinoszauruszokat tenyészthetsz, utat építhetsz, sőt sok más közönségcsalogató látványosságot is felhúzhatsz! Ugye milyen jól hangzik?! És nem csak jól hangzik, hanem tényleg jó is ez a stuff. Az építgetős stratégiai játékok kedvelői számára egy igazán szórakoztató felüdülést jelent, már csak azért is, mert PS2-re eddig kizárólag háborús stratégiai játékok jelentek meg, ehhez hasonlóak nem nagyon. Ám a JP: OG nem csak a puszta megjelenése miatt jó, hanem lehetőségei és hangulata miatt is. Ugorjunk is egyből fejest a sűrűjébe és lássuk az anyag legfontosabb ismérveit, azaz a játékmódokat, a kezelést.



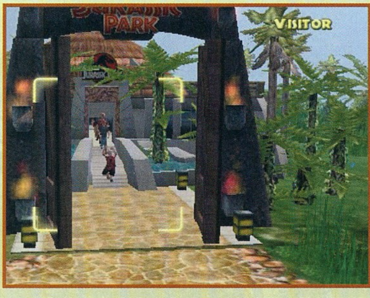




FŐMENÜ

Kezdjük talán a főmenüvel. A legelső pont, amely választható az Operation Genesis. Tulajdonképpen ez jelenti a főjátékot. A célod itt, hogy egy trópusi szigeten felépítsd a saját Jurassic Parkodat. Minél jobb a parkod, annál több vendég érkezik a parkba és annál értékesebb osztályzatokat kapsz, melyet a játék csillagokban fejez ki. A cél, hogy elérd a legmagasabb öt csillagos fokozatot.





Mellette találod az Exercises pontot, mely tulajdonképpen a gyakorlásnak felel meg. Ugyan minden fontosabb dolgot leírok a cikkben, de azért egyszer nem árt, ha végigfutjátok ezt.

A következő érdekesség a Missions, melyben egy kocsit vezetve kell fotókat csinálnod dinókról. Kezdetben egyszerűen csak le kell kapnod néhány jószágot, később azonban már lesznek olyan küldetések is, melyekben speciális helyzeteket kell lencsevégre kapni. Ilyen például amikor egy ragadozó fenevad megtámad egy másik állatot, illetve meg egyéb érdekes helyzeteket is (hogy mit azt küldetés előtt tudod elolvasni) meg kell örökíteni. Jópofa dolog, később az épitgetős rész után érdemes kipróbálni.

Izgalmas a menüpont a Dinopedia. Itt ugyanis szinte mindenről olvashatsz, amit csak tudni lehet a játékról. Infókat találsz a dinoszauruszokról, lehet képeket nézegetni stb. Sőt egy-két tippet is olvashatsz, pld. milyen fajtákat érdemes egy ketrecben tartani, de infókat találsz az etetésről is. Annyi lehetőség áll itt rendelkezésre, hogy mire végigolvasod vagy nézed őket, tuti eltelik 1-2 óra.

Az Options és a Load Game pontok gondolom nem szorulnak különösebb magyarázatra.

KEZDETEK

Most pedig lássuk a legizgalmasabb részt, azaz hogyan is néz ki egy igazi Jurassic Park felépítése. Válaszd tehát az Operation Genesis módot és lássuk mi is vár rád!

Első lépésben választanod kell egy szigetet, amin fel fogod építeni a parkodat. Mindjárt a szigeted méretét (Shape) kell megadnod. Gyakorlott játékosok választhatnak extra nagy és extra kicsi méretet is (ízlésnek megfelelően, hisz mind a két verzióban rengeteg kihívás rejtőzik), de kezdő játékosok számára egy közepes méretű pontosan megfelel.

A következő pontban megszabhatjátok, hogy mennyi fa (Trees) legyen a szigeten. Ez látszatra nem olyan fontos, de később még lehet jelentősége. A dinoszauruszok (főleg a növényevők) kedvelik a fás környezetet, ami ugye azt jelentené, hogy jó, ha sok fát teszel a térképre. Viszont az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy csak az őskorban élt fákat kedvelik igazán, én pedig úgy vettem észre, hogy a szigeten alapból modern, mai fák burjánzanak. Magyarul ez azt jelenti, hogy minél több fát teszel le, annál nehezebb lesz a játék, hisz később vághatod ki őket saját pénzen – és ültethetsz ősfákat! Szóval csak óvatosan a fával – egy keveset azért telepíts, hogy ne legyen olyan kopasz a sziget, mert a látogatók meg a csupaszságot nem szeretik – hiába, ezért nehéz mindenkinek az igényét kielégíteni!

Érdekes kérdés a harmadik pont, a folyók mennyiségének (Rivers) meghatározása. Első ránézésre azt mondhatnánk, hogy minek víz a szigetre, csak felesleges természeti akadály, mely megnehezíti a későbbi építkezést. Ez elméletben így van, de ha hozzáteszem, hogy víz nélkül a dinoszauruszok szomjan halnak (mint minden normális élőlény), már megértitek miért is van szükség folyókra, tavakra. Olyan nagyon sok nem kell, közepesnél egy fokkal kevesebb.

Az utolsó lehetőség a hegyek mennyiségének megszabása (Mountains). Ez nem csak esztétikai kérdés, mert ha túl sok a hegy, akkor később az építkezésekhez drága talajegyengető munkákat kell majd végezni. Én mindig egy kevés hegyet tettem le, hogy azért mégis csak kinézzen valahogy a szigetem.

Ha esetleg nem tetszene a játék által eléd tárt sziget kinézette, akkor a Kör megnyomásával generálhatsz újat. Generálás előtt állítsd be, hogy miből mennyit akarsz, és gép úgy állít neked elő egy testre szabott szigetet. Ha mindennel megvagy az X-szel kezdheted is a mókát.

LEGFONTOSABB TUDNI- ÉS TENNIVALÓK

Hosszabb töltögetés jön, majd eléd tárul a játék 3D-s képe, mely elég jól néz ki. A bal oldali analóg karral tudsz mozogni, a jobb oldalival pedig forgathatod a képet, esetleg zoomolhatsz is, ami klassz dolog, mert mindent megvizsgálhatsz közelről.

Nézzük először a képernyőt. A bal felső sarokban láthatod, hogy épp mennyi pénzed van, ez kezdésnél 60 ezer dollár, ez alatt pedig az évet, hónapot, néha a hőmérsékletet láthatod. A jobb felső sarokban egy kicsi dinót meg egy embert láthatsz, mellettük egy számmal. Ez a kitenyésztett állatok, illetve a látogatók számát jelöli. A jobb alsó sarokban a beérkezett emailek számát láthatjuk. Ez mindjárt magyarázatra szorul. A parképítést több munkatársunk segíti, akik elektronikus levelekben közlik velünk a mondanivalójukat. Érdemes a kapott leveleket azonnal elolvasni, mert sokszor problémákra hívják fel a figyelme. Ilyen például, hogy megbetegedett egy dinoszaurusz, kevés a látogató, sőt néha a vezetőség is leveleket küld, melyekben felhívják a figyelmedet, hogy mi az, ami még hiányzik a parkból, mit kéne még hozzátenni. Érdekesség, hogy a levelek küldői egytől egyig a film szereplői, pld. Alan Grant. Ha már itt tartottunk, akkor nem árt, ha mindjárt munkát adunk segítő csapatunknak. Az első levél Ray Granttől jött, aki megadja, hogy mi az, amit először tenni kéne, azaz milyen épületeket kellene először felhúzni. Erre mindjárt ki is térek, de először válasszátok ki Alan Grant és Harry Wu levelét. Ők ketten végzik ugyanis a két legfontosabb munkát, azaz az ásatást és a kutatást, mely nélkül nem tudsz a későbbiekben dinoszauruszokat előállítani! Ahhoz, hogy állatokat tudj tenyészteni szükséged lesz DNS-re. Ezeket a DNS-eket a világ különböző pontjain folyó ásatásokon lehet kilapátolni a talajból. Ha találsz ilyen DNS-t, akkor lép a képbe Harry Wu, aki a friss géneket felhasználva nekikezd új fajok kikísérletezéséhez, vagy a meglévők tökéletesítéséhez. Tehát mielőtt bármibe is kezdenél, lépj rá Alan Grant emailjére és nyomd meg az X-et. A világtérképre kerülsz (a menü neve egyébként Fossil Hunt, a Körrel kérhetsz infót). Az FH felirat alatt láthatod, hogy hány csapatod végzi a kutatómunkát (Available Teams). Itt az elején még csak egy van, de akár vehetsz a Négyzettel többet is, csak vigyázz, mert rengetegbe kerül! A térképen a zöld köröknél lehet ásatást végezni (azaz kutatni a DNS-ek után), a lakatocskákkal lezárt helyeket később lehet megnyitni, de maximum csak hármat. Állj tehát rá az egyetlen nyitva álló kutatóközpontra és nyomd meg az X-et. Egy újabb helyre kerülsz, ahol összesen három (esetleg eggyel több vagy kevesebb) helyre küldheted kutató csapatodat. Fontos szempont, hogy az adott kutatóhely az őskor melyik periódusából (Period) hoz neked értékes DNS-t. A periódus megszabja, hogy milyen fajtájú példányokat tudsz majd később tenyészetni, erről a Dinopedia menüben olvashatsz részletesebben. Ott tanulmányozhatod a periódusokat és a hozzájuk kapcsolódó példányokat. Fontos szempont továbbá, hogy a telep mennyi lelettel rendelkezik (Content). Érdemesebb a gazdagabb lelőhelyeket felderíteni. Mindegyik kutatóhelyre csak meghatározott számú csapatot lehet küldeni. Válasz tehát ki egyet, és nyomj X-et. Alul a Progress feliratnál láthatod, hogy mennyi idő kell, hogy felszínre hozzák a friss DNS-t. Ezután folyamatosan kapod majd a jelentést Granttől, hogy a kutatás milyen eredménnyel járt – ha nem találnak semmit, küld őket új telepre! Később majd nyithatsz meg több kutató telepet (ahogy nő a parkod), ekkor érdemes lesz más földrészeken is ásatást kezdeni. Tehát ne mind a hármat Amerikában nyisd meg, hanem legyen Afrikában és Ázsiában is egy. Itt most már végeztél is, kiléphetsz (Háromszög).

Térjünk rá Harry Wura – állj rá a levelére és nyomj X-et. A Research menübe kerülsz. Na ez egy elég tágas menü, van itt sok minden. Ha majd építkezni akarsz, észreveheted, hogy nem mindegyik épületet lehet azonnal felhúzni, sőt akad több olyan funkció, mely nem választható – pld. szafaritúra, pihenőhely, erősebb kerítés stb. Ez azért van, mert előbb ki kell fejleszteni ezeket az épületeket és lehetőségeket, itt ebben a menüben. Öt kategóriában találod meg a fejleszthető dolgokat. Lássuk ezeket:



Amenities: ezek a luxuscikkek, melyek megkönnyítik a látogatók életét, esetleg esztétikusabbá teszik a környezetet. Ilyen például az ajándékbolt (Souvenir, ez vonzóvá teszi a parkot!), ingyen esernyő a vendégeknek, ha esni kezd (Umberella, ez is jó dolog, gyakran vannak viharok), pihenő hely (Rest Area) stb. Érdemes ezeket kifejleszteni, szeretik őket a vendégek!

Attraction: látványos szórakoztatóhelyeket lehet kifejleszteni, mint például a szafaritúra, ballontúra a park felett, jobb kilátó stb. Szintén parkod vonzerejét hivatott növelni, ráadásul jó bevételi forrás is egyben.

Dinosaurs: állataid tenyésztését turbozhatod fel. Például rögtön, még a születésük előtt immúnissá teheted a fajokat a már ismert betegségek ellen kifejlesztett vakcinákkal, de lehet gyorsabbá, erősebbé is varázsolni őket. Ez később lesz jó.

Security: a parkodat biztonságosabbá alakító létesítményeket fejleszthetsz ki. A biztonság fontos, a látogatók nem jönnek, ha nem 100% a védelem.

Rangers: a biztonsági szolgálat helikopterét erősítheted fel.

Vaccines: a dinoszauruszok sajnos néha megbetegszenek, ezért ki kell fejlesztened nekik vakcinákat, amivel beoltva megóvhatod őket a korai haláltól. Ha egy beteg állatra figyelsz fel, vagy erről kapsz emailt, rögtön kezdj neki az ellenszer kikísérletezésnek. Szerencsére a betegséget kiírja a játék, ha rányomsz a bajba jutott dinoszauruszra. Jelöld ki a beteg példányt és nyomj rá a beoltásra, hamarosan megérkezik a helikopter és beadja az ellenszert.





Tehát válasz ki egy olyan dolgot, amit ki akarsz fejleszteni (ügyelj arra, hogy pénzbe kerül!), majd lépj ki. Én egyébként itt az elején az Amenitiest fejleszteném a helyedben, de ezt rád bízom.

Miközben itt tanulmányoztad a lehetőségeket, valószínűleg megérkezett vagy hamarosan megérkezik Grant doki levele, mely tájékoztat, mit találtak az ásatáson. Ha rányomsz a levélre az X-szel, rögtön a Genetics Lab menübe kerülsz. Itt lehet új dinoszaurusz fajokat kikísérletezni, illetve a meglévőket tökéletesíteni. Új fajt akkor tudsz előállítani, ha a rendelkezésre álló génállomány eléri az 50%-ot, ez azonban még csak arra jó, hogy egykét „prototípust" alkoss. Érdemesebb 100%-ra (vagy annak közelébe) fejleszteni a génállományt, mivel ez alatt az állataid életkora nagyon alacsony lesz, könnyebben megbetegszenek, elhullanak stb.

Tehát itt vagyunk a laborban. A Fossil Inventory felirat alatt ikonokat láthatsz, melyek jelképezik a DNS-t. Nyomj rá mindegyikre az X-szel és Dr. Wu neki áll a DNS-ből új fajok kikísérletezésének, vagy a meglévők tökéletesítésének. Innentől kezdve, ha új DNS-t kapsz, azonnal bízd meg Wut, hogy lásson munkához. Később, ha több pénzed lesz, a Fossil Marketben vehetsz magadnak DNS-t, ez akkor jó, ha már nem találsz új fajokhoz géneket, vagy valamelyikhez hiányzik egy elem, esetleg kimerültek a lelőhelyek. Érdekességképpen elmondom, hogy néha a kutatók nemcsak DNS-t, hanem kincseket (arany, ezüst stb.) is találnak, melyeket jó pénzért ellehet adni – a laborban nyomj Négyzetet és eladhatsz bármit. Érdemes csak akkor megválni ezektől a kincsektől, ha anyagi helyzeted leromlott, vagy ha mínuszos lett a költségvetésed. Ha esetleg ez bekövetkezne, akkor a vezetőségtől egy bizonyos türelmi időt kapsz, és ha azon belül nem tudsz nyereséget termelni, akkor kirúgnak.

Nos most hogy már beindítottad a kutatásokat és a fejlesztéseket, nem árt neki látni a park felépítésének sem.

ÚT A MEGNYITÁSIG

Érdemes egyébként tényleg a fentiekkel kezdeni a játékot, mert így már tisztába kerülsz az alapvető dolgokkal, no meg beindítod a kutatást, fejlesztést is, amit soha nem lehet elég korán kezdeni. Nem beszélve arról, hogy mostanra már akad egy-két jobb génállományú dinó, így az első példányok hosszabb életűek lesznek. Innentől kezdve, ha emailt kapsz, mindig adj munkát Wunak és Grantnek. Most azonban lássunk neki az első épületek felhúzásának.

Először is keress egy nagyobb síkságot, ahol van hely építkezni. Legyen a közelben folyó, vagy tenger is. A jobb alsó sarokban láthatod a kicsi térképet, így kereshetsz rajta megfelelő helyet. A Négyzettel léphetsz a menedzser menübe. Mindjárt egy dinoszaurusz tenyésztő telepre lesz szükséged. Válaszd ki a Build pontot és ott is a Dinosaurs opciót. Itt legfelül találod a Hatchery-t azaz a keltetőt. Tedd le egy tágas helyre. Mielőtt tovább mész, állj rá a keltetőre és nyomd meg az X-et. Itt megnézheted, hogy milyen fajtákat lehet tenyészetni. Egyelőre szinte biztos, hogy növényevőt (Herbivore) lehet, nem pedig húsevőt (Carnivore). Ha lehet is húsevő ragadozót tenyészteni, biztos, hogy nem tökéletes génállománnyal. Ez azért fontos, mert keltető mellé fel kell húznod egy etető-berendezést. Ha láttad a filmet tudod, hogy a dinók nem tudnak saját maguk megélni, etetni kell őket. Ezért el kell döntened, hogy egy keltető épület milyen típusú vadat fog tenyészteni, ragadozót vagy növényevőt. Azt ugye nem kell mondanom, hogy egy helyre nem érdemes telepíteni mind a kettőt, mert annak előbb utóbb az lesz a vége, hogy életbe lép „az én erősebb vagyok, ezért megeszlek" mentalitás, azaz a Carcharadontosaurusok és egyéb fenevadak kiirtják a békés levélrágcsálókat. Ezért aztán a növény- és húsevőket külön ketrecbe tartsd! Építs egy növényevőknek megfelelő Herbivore Feedert (ugyanott lehet felépíteni, mint a keltetőt). Ha ez megvan, akkor a Dinosaurs menüben válaszd ki a Low Security Fence nevű építményt, ami nem más, mint a kerítés. Ezzel vedd körül a keltetőt és az etetőt. Ha ragadozókat akarsz tenyészteni, fejleszd ki az erősebb kerítést, kitörni ugyan a gyengébb kerítésből sem fognak – nekem legalább is soha nem törtek ki – a ragadozók, de jelentősen növekedni fog a látogatók biztonságérzete. Válassz egy tágasabb teret, figyelj arra, hogy ismét legyen a közelben víz, vagy tenger. Érdekes, hogy a dinók szeretik a tengervizet is, azt is megisszák, ha szomjasak és nem lesz semmi bajuk. Kerítsd be egészen a területet, ne hagy rajta egy kijárót sem (még a tengerparton sem!), mert a vendégek nem fognak jönni, ha az állataid kint kószálnak a járdán. Ha körülkerítetted, akkor állj rá a keltetőre és kezdj neki legalább két vagy három dinoszaurusz kitenyésztésének. Közben az etetőre is állj rá és állítsd be, hogy Paleo Bale nevű kaját adjanak, ami kicsit többe kerül, de egészségesebb Az Environment pontnál tudsz telepíteni fákat (csak Paleo fákat ültess!), esetleg tavat (ha nincs víz a közelben), de ki is egyenlíthetsz síkságokká hegyeket (Flatten), vagy felállíthatsz hegyeket (Mountain). Ha ez megvan, akkor lépj a Build menübe és az Ammenties pontot válaszd. Keresd meg a Park Entrance-t, azaz a park bejáratát. Kicsit távolabb, mint ahogy a ketreced felépült tedd le – ne túl messzire. A Build menüben válaszd a Paths pontot és építs utakat a park bejárata és a ketrec között. Ügyelj arra, hogy az utak mellett legyen elég szabad hely más épületek számára is, tehát ne közvetlenül a ketrec mellé építsd – érdemes az utak mellé kukákat és padokat is letenni, mert előbbi esetben a szemét nem fog olyan gyorsan gyűlni, utóbbinál pedig lepihenhetnek a vendégek. Ha megvannak az első utak, kattints rá a bejáratra és először határozd meg a belépő árát. Ezt kezdetben elég lesz 200 dolcsin hagyni, de később, ha már több lesz a luxus, fel lehet menni 400-ig, sőt tovább is. Ezt neked kell eldönteni, annak tükrében, hogy jön-e elég vendég, vagy sem. Ha minden készen áll, nyisd meg a Jurassic Parkot!



FELVIRÁGOZTATÁS

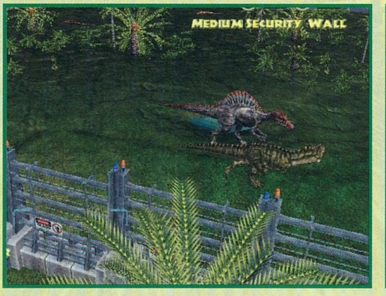
A parkunk megnyílt, de még hátra van a nagyobb munka, fel is kell virágoztatni! Hamarosan megérkeznek az első vendégek és ezzel megkezdődik az őrült verseny. Ki kell ugyanis szolgálni a telhetetlen igényeiket! Nem elég nekik a több millió éve kihalt állatok látványa, enni, inni, pihenni, szórakozni vágynak! Először nem árt fejleszteni a védelmet. Ehhez építs fel a Build menüben a



Security épületet – tedd mondjuk a bejárat közelébe. A védelmi központtal egy helikopter is jár, melyet te magad is tudsz vezetni! Szerencsére automatikusan is elvégzi a feladatát, ha megadsz neki valamit. A helikopter végzi az állataid beoltását, velük lehet őket elaltatni – tehát igen fontos épület! Ezután érdemes látványosságokat felépíteni (Attractions). Főleg Viewing Platformot húzz fel. Valószínű, hogy az első látogatók ekkorra már megéheztek, így építs egy éttermet (Kiosk). Itt jegyeznék meg két dolgot. Először is, ha felhúzol egy épületet, azonnal határozd meg a használati díját – ehhez jelöld ki! A parkodban mindenért fizetnie kell a vendégnek, csak ügyelj arra, hogy ne szabj irreális árakat, tehát ha azt látod, hogy a vendégek nem használnak valamit, akkor állj rá valamelyik fickóra és nyomd meg az X-et. A jobb oldalt egy csomó infót láthatsz a vendégről, többek közt azt is, mi a véleménye. Erre érdemes odafigyelni, ha azt mondja, hogy túl drága valami, akkor inkább vidd le az árat. Fontosak ám ezek az apró dollárok, amit a boltokban kereshetsz, mert később rengeteg ilyen épületed lesz, és azok már sok pénzt termelnek. A másik megjegyzése a jobb felső sarokban feltűnt kijelzőre vonatkozik. Ez



mutatja ugyanis, hogy a vendégeknek milyen igényeik vannak. Ha itt a sárga csík nagyon megnő, akkor abból az épületből többet is érdemes építeni. Az étterem után minden embernek természetesen szükségletei támadnak, esetleg elfáradnak, így érdemes néhány illem- illetve pihenőhelyet letenni (Rest Room). Ennek árát olyan 2-3 dollárban szabd meg. Nos miután ezeket az épületeket felhúztad, már valószínű lesz olyan 10-12 látogatód. Nekik van egy olyan kellemetlen szokásuk, hogy keményen szemetelnek. Így nem árt felépíteni egy Cleaner Stationt. Itt tisztító munkások fognak dolgozni, akik vigyáznak a park tisztaságára – a munkájukat ki kell fizetni! Innentől kezdve elkezdenek jobban szállingózni a vendégek (úgy vettem észre, olyan 250 dollár körüli belépőre nagyon jönnek), így neki lehet állni egyre több éttermet és pihenőhelyet felépíteni, legalább három kell már az elején. Arra figyelj, hogy ne építsd őket egy nagy kupacba, hanem tedd őket egymás mellé, kb. közepes távolságra. Ezzel megakadályozhatod, hogy egyes helyek a parkodban túlzsúfoltak, mások néptelenek legyenek. A fejlesztésekkel arányosan építs szuvenír boltot, ezt imádják, főleg ha adsz egy T-Rex babát ajándékba. Fejlessz ki néhány unikum látványosságot, pld. a szafaritúrát érdemes megcsinálni (tök jó, hogy vezetheted a kocsit!), mert fejenként akár 100 dollárt is ellehet kérni utazásonként. Csak ügyelj, hogy növényevők közé szervezd meg a ki-





Még egy fontos dologra figyelj! Ne legyen túl messze a bejárat a park többi részétől. Ha észreveszed, hogy messze van és erre a látogatók panaszkodnak, érdemes egy másik leszállópályát építeni egy kicsit közelebb a többi épülethez. Igyekezz egyre több és változatosabb állatokat kitenyészteni, ehhez vegyél új kutató csapatokat és küldd őket új helyekre. Innen már nem lesz gond, egyre több látogató fog jönni és

összetett, de pont ezért nagyszerű anyag, nyugodt szível megszerezheted, ha kedveled az effajta stuffokat. Persze nem hibátlan. Két dolgot tudok felhozni. Miután kitapasztalod a ritmusát, túl könnyűvé válik a játék. Tulajdonképpen ha sikerül elérned a két csillagos fokozatot, már minden sínre kerül, szinte biztossá válik a győzelem. Én egy szombati napon kb. 5 óra játék alatt értem el a maximumot és utána már csak

anyaggal. A grafika szép, méltó a PS2-höz. A mesterséges intelligencia is rendben van, tetszett, ahogy az állataink élik az életüket (a vendégek, mint az életben, sokkal idiótábbak). A JP eredeti hangulata nagyszerűen visszajön (nem kis mértékben köszönhető ez a zenéknek, melyek közül felcsendül néhány ismerős szám), mégis egy merőben új nézőpontból világították meg mindezt. Sokszor szembesülünk azzal,



rándulást, mert a húsevők megtámadják a kocsit (néha a növényevők is!), mentheted meg az utasokat, ráadásul még a járgányt is veheted meg újra, súlyos pénzekért. Ha ez elfordul, akkor állj rá a bajbajutottakra és a Négyzettel kimentheted őket. Ha beindul az üzlet és tudsz néhány húsevőt is tenyészteni, akkor érdemes még egy keletetőt építeni és ott nekiállni ragadozók tenyésztésének. Ha erre nincs pénzed, akkor használd a növényevő keltetőjét, majd állj rá a kapun kisétáló dinóra és a Négyzet megnyomása után altasd el (Sedate). Ha ez megvan, akkor a Move-val arrébb tudod szállítani, mondjuk egy másik ketrecbe. Így össze tudod csoportosítani a ragadozókat – ne felejtsd el az etetőt! Nem árt, ha a húsevőknél szétválasztod a fajokat, mert néha előfordulhatnak kakaskodások. Hamarosan megjelennek az első betegségek, tehát érdemes lesz fejleszteni a vakcinákat. Ha idáig eljutottál, akkor már jut pénzed az igazi luxus dolgok felépítésére is.

MARTIN BELESZÓL!

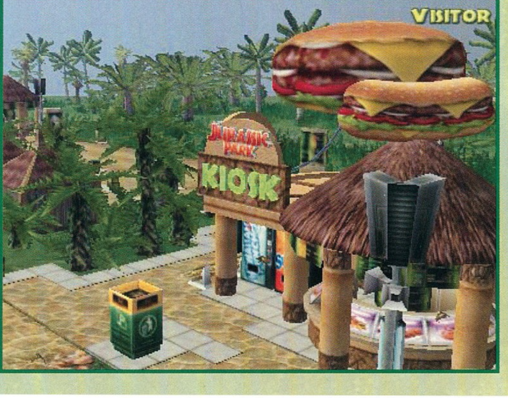
Talán én vagyok az egyetlen a világon, aki nem látta EGYIK Jurassic filmet sem. Kimaradt. Nem érdekel. Ettől függetlenül örömmel estem neki a játéknak, mert a PS-es Theme Parkkal sokat, nagyon sokat játszottam. Érdekes, hogy itt egyáltalán nem a dinós hangulat fogott meg, hanem a game menedzser része. Tök király építgetni az „üzemet" és lesni a látogatók minden kívánságát... Több ilyen programot akarok!

lassan elérheted az öt csillagos fokozatot. Sok apró menüről nem esett szó, de ezekben csak statisztikákat meg egyéb adathalmokat lehet tanulmányozni.

RÖVID ÉRTÉKELÉS

Ez egy nagyon kellemes és jó játék! Ha végigolvastad a teszted láthatod, hogy a JP:OG igen

egyszer vittem végig a játékot, hogy az összes fajt ki tudjam tenyészteni. Tehát a szavatossággal akadnak problémák, főleg mivel kicsit kevés a felépíthető épületek száma. Lehetne valamivel több is. A másik bajom az irányítással volt. Kicsit nehéz kijelölni amit akarsz, főleg az apróbb egységeket, azaz a kicsi dinoszauruszokat és embereket. Ezeken, az inkább aprónak nevezhető hibákon kívül, azonban semmi baj az



hogy látogatóink és dinoszauruszaink érdeke nem mindig azonos. Például a szafaritúrák megijesztik és károsítják a dinókat (pánikba esnek tőle), de a látogatók imádják, rengeteget fizetnek érte. Ilyenkor kijön az emberből a rejtett „üzletember", hisz vállalatvezetőként az a feladatunk, hogy profitot termeljünk. Jobban megérthetjük a hollywoodi filmek gonosz, erkölcstelen pénzéhes tőkéseit is, hisz ebben a játékban mi is ilyenek leszünk, de ez nem baj. Sőt, pont ez a jó benne! Számomra nagy élmény volt a JP: OG-szel eltöltött pár nap, úgyhogy ha szimpatikusnak találtad a játékot, akkor csak egy dolgod van: megvenni!

Veres Miki
veresmiki@576.hu

JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS

VIVENDI UNIVERSAL / BLOUE TOUNGUE SOFTWARE

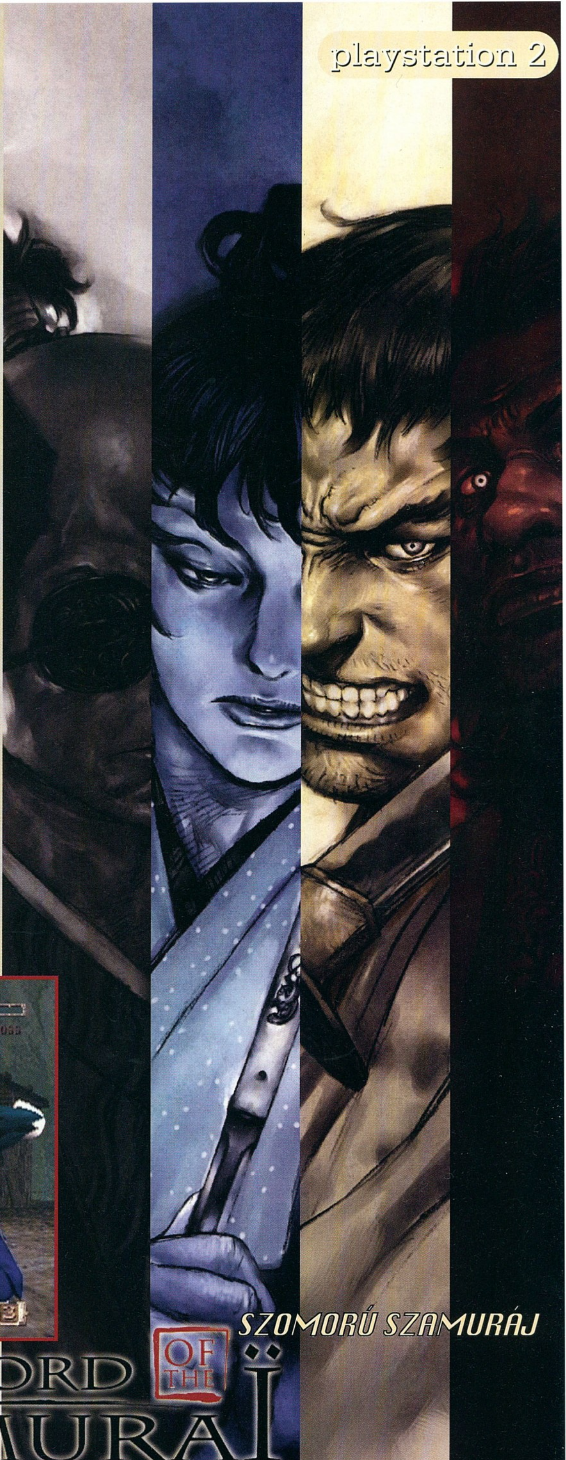
MÁS VERZIÓ: X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1745KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó az ötlet és kellemes a megvalósítás
✕ az irányítás néha gázos, pár nap után megunható

8 pont



SZOMORÚ SZAMURÁJ

SWORD OF THE SAMURAI

No lám! Még egy japán tradíciókra épülő játék? A másik ugyebár a Tenchu 3, csak nem tudom, melyik került előrébb a kilövésben, vagyis melyiket olvassa előbb a tisztelt közönség. Az biztos, hogy szamurájnak lenni a szigetországban becsületesebb és közkedveltebb dolognak számított a nép körében, mint ninjaként lopakodni és bérgyilkoskodni a sötétben. Egy szamuráj mégiscsak előkelőbb kaszt és igen férfias is mindemellett a lányok szemében, tekintve az ilyen harcos nagy és hosszú kardját. Persze, nem mindenben a méret a lényeg, és ez igaz a szúró vágó eszközökre is, hanem az számít, mit és milyen hatásfokkal használ az ember. A szamuráj és egyéb kardoknak japánban ugyancsak nagy hagyománya van (végül is minek nincs arrafelé hagyománya?), egy-egy kard igen hosszadalmas ideig készül, és gyakran nagyobb értéke van, mint az emberi életnek. Az elkészült kardot régen személyre szabták és nagyon nagy tiszteletnek számított elvégezni vele az úgynevezett próbavágást is az erre a célra fenntartott bambuszrúdon (ha jól emlékszem). Nem kell ijedezni, most nem jön a Tenchu cikkben olvashatóhoz hasonlatos történelemóra a szamurájokról és iskoláikról. Pedig szeretnék, de nincs hely. Viszont japán kardvívással foglalkozó mestereket és iskolákat is lehet találni itthon, ha érdeklődik valaki eme nemes, lelket edző, de a való életben elég használhatatlan do iránt. Aki viszont lusta, vagy egyéb okból tartózkodik a dojokba való járástól, annak itt a nagyszerű lehetőség, hogy virtuális emberéből kifaragja a környék legjobb kardforgató harcosát!

Az introban már látjuk is, mire gondoltak a készítők. Valaki fut, miközben egy hídon a szalmakalapos hero szembekerül pár sima hero ellenes hapsival. A hero ellenesek neki is rontanak, de a kalapos annak rendje és módja szerint végez velük, majd végez a kalapjával is (az lehetett az áruló), majd a futó ember is megérkezik valahova... Ne zavarjon minket az intro kuszasága, a játéknak amúgy sincs semmiféle kézzelfogható története. A lényeg, hogy kezdő emberünkből vagy csajunkból csatákon és különféle megbízatásokon át mesterszintű harcos váljék. A Start menü is csupán négy pontból áll, a Bushido quest a főjáték, a Time attack az idő elleni küzdelem, a Versus afféle Tekken-alapú szemtől-szembe harc, az Options pedig pontosan az, mint minden options a játékokban általában. Induláskor mondjuk én a Versussal kezdtem (memóriakártyáról is behívható a harcos, tehát barátunk übertuning emberét is lehet fel lehet szeletelni), de nem tudtam eldönteni azt, hogy a csigalassú mozdulatok direkt vannak, vagy pedig ennyire tellett. Megnyugtatok mindenkit, hogy a játékban az emberek pörgősek lesznek egy idő után, de ez csak emberünk szintjének növekedésével van összefüggésben. Szóval, kardozgattam, jól lekardoztak, én pedig ugrottam a Time attackba, ahol adott pályán kellett végigfutnom egy stopperóra társaságában, miközben tök egyforma ellenfelek kerültek az utamba. A választható pályák jól néztek ki, csak éppen szerintem állóképek voltak, feldobva egy kevéske poligonnal. A függőhidas pálya tetszett a legjobban, ahol az ellenfél halálában átesett a korláton, majd egy csobbanást lehetett hallani. A pagoda pályán pedig jópofán gurultak le a hullák a lépcsőn. Próbálgattam a mozdulatokat, kihúztam és visszaraktam a kardot, s kíváncsi voltam, kezeli-e a játék azt a fajta csapást, amikor a hüvelyből kirántott karddal ugyanazzal a mozdulattal már csap is az ember (kezeli). Szóval kezdetben a stuff nem igazán hozott lázba, de nem adtam fel, és végül benyitottam a Bushido quest menübe is. Na, itt kezdtek végre érdekesé válni az események.

Itt végre indíthattam saját emberkémet, hogy megmutassa a helyieknek, ki is az úr! Ehhez választhattam neki fejet 38 közül (kezdéskor csak 6, és van csaj is), majd ruházatot az öt, valószínűleg korhű modellből, végül adhattam neki nevet (japán és európai betűk egyaránt vannak). Így indult hát Dzson Furamuki karrierje, aminek kezdetén beérve a faluba máris elfogadtam egy kihívást automatikusan. Persze elsőre elvesztettem, aminek hatására megjelent Muraoka Tohomaru mester, aki mostanában nyitott dojot errefelé, és látva kínlódásomat, felajánlotta a helyet gyakorolni és tanulni. A mester szigorú poligon arcát nézve szinte összehúzom magam az ágyon, elég jól megcsinálták a grafikusok, meg kell hagyni! Tipikus japán harcművész, ha van ilyen egyáltalán. Egyébiránt ha az első tornán ügyesek vagyunk és már nyerünk is, akkor a mester helyett a recruiter tűnik fel, aki afféle toborzó ember, vagyis inkább nevezzük munkaközvetítőnek. Ő mindenképp feltűnik később is, ha nyerünk hivatalos (fakardos) tornát, mivel a játékban kulcsfontosságú a szerepe. Na, de én vesztettem, és már otthon ülve meditál a figurám, miközben én a szinte RPG-be illő értékeit olvasgatom a képernyőn. Ezek pedig a neve, az aktuális iskola és a statisztikája: Strenght – általános erőnlét, ATK Power – támadási erő, ATK Speed – támadási sebesség, Agility – fürgeség, Insight – éles karddal szembeni szívósság, Spirit – harcban elszenvedett sérülések bírása, Strong – fakarddal szembeni szívósság, Recovery – regenerálódás gyorsasága, Fame – hírnév (jó hírnév, növekszik pl. sikeres küldetésekkor), Bad fame – rossz hírnév (ha gyilkolunk nem hivatalos meccsen – ott nincs más választásunk, vagy mi ölünk vagy minket ölnek meg –, esetleg bérgyilkos küldetéseket is elfogadunk). Ez az érték lassan csökken, ha abbahagyjuk a gonosz dolgokat. S legvégül az aktuálisan viselt kardunk neve jön, amikből 103 található a teljes játékban – minden kard máshogy módosítja az értékeinket. Kardot (ami-



nek a fontosságát már kihangsúlyoztam) csaták megnyerésével kapunk, de természetesen az ütősebb darabokat nem a játék elején, csirke korunkban fogjuk megnyerni.

Ez eddig elég egyszerűnek hangzik, okulva első vereségemen, mentem is a dojoba rögvest. Persze nem csak ez a dojo létezik, ezen kívül még kettőben tanulhatunk mindenféle technikákat és kombo mozdulatokat, amiket az otthonunkban be is tehetünk a mozdulatsor listánkba. A három dojoból egyszerre csak egybe járhatunk, ami érthető is. A tanítás napokra van osztva, minden nap elsajátítunk valamit, illetve páros mérkőzésen bizonyíthatjuk felkészültségünket. Ha macerásnak tartjuk a tanulást, vagy konkrétan erre kapunk felszólítást mesterünktől, akkor ki is hívhatjuk másik a dojo mesterét párbajra, bár előbb pár keményebb tanítványával kell összemérnünk tudásunkat. Hogy ne legyen ilyen egyszerű a helyzet, a mester meg is tiltja, hogy idegen stílusok mozdulatait gyakoroljuk nála, ami ugyancsak így van a rendes világban is. Ezt lefordítva a játék nyelvére annyit jelent, hogy csak az adott dojo mozdulatait editáljuk be a mozdulatsor listánkba. A másik szabály az, hogy tilos az ölés, vagyis ha sűrűn járunk nem hivatalos meccsekre, ahol ugye ez a cselekmény általános, akkor kizárnak minket. Ha annyira ügyesek voltunk, hogy teljesítettük az elfogadott recruiter missziókat, levertük a dojok mestereit (ha legyőztük a két másikat, akkor az eredeti mesterrel is megmérkőzünk, s ha őt is legyőztük, indulhatunk a helyi tornán) és megnyertük a helyi tornát, akkor kapunk egy meghívást Edo-ba, ami karrierünk egy új állomása a végső cél felé vezető úton. Itt már gyűjthetünk információt a Kengo-król (meg kell ölni mindet, csak egy maradhat – mi), és megjelenik egy új lehetőség a menükben, ahol harcra kötött fogadásokból lehet kardokat nyerni. Edo-ban még meghívást lehet kapni a nagy tornára, ami elvileg akkor jön el, ha a jó hírnevünk elér egy bizonyos értéket.

Érthető okok miatt én csak a Muraoka dojo tanításaiban jeleskedtem. Sajnos elég idegesítő az a ciripelés, amit a játék művel betűnként, miközben írja ki a szövegeket (szerencsére elnyomható a Start gombbal). És végül is itt érezni emberünk kezdeti lassúságának jótékony hatását, ugyanis a mozdulatokat betanulni és megfelelően használni csak így lehet hatékonyan. Van például a védekezés, amit a megfelelő időben kell lenyomni ha profik akarunk lenni. Ha kevésbé akarunk csak, akkor lenyomva is tarthatjuk, de a fejlettebb ellenfelek ezt elég hamar ki is használják. Ez mellett van a sima támadás, ami a Kör gomb, s ha sokszor nyomjuk akkor alap kombót üthetünk. Viszont ha a védekezést jól időzítve nyomjuk le, akkor az ellenfél kardját félreütve azonnal ellentámadást kezdeményezhetünk simán vagy kombinálva! Ugyanakkor, ha velünk csinálják ezt meg, akkor lehetőségünk van védeni és onnan ellentámadni, stb. Megtanuljuk a fentebb leírt kardcsapást hüvelyből, az ellenfél védekező állásának a fel- vagy leütését, de később ütéseket, rúgásokat, földharcot és dobásokat, futásból támadást és több ellenféllel egyszerre való harcot is elsajátíthatunk. Viszont ezen technikák mindegyike valódi, nem valamiféle Tekken vagy DOA szintű arcade fantáziálás! Sajnos a gépi ellenfeleket könnyen át lehet verni az állandó oldalazással, ugyanis ha elindít (vagy mi indítunk) egy csapást, akkor annak irányát már a fizika törvényeinek megfelelően nem tudjuk irányítani, és mire elérne minket, már nem vagyunk ott és mi támadhatunk. A mozgások megtanulása nem olyan veszélyes, és közel sincs annyi mint az említett arcade stuffokban. Kis gyakorlás után már az editálás is menni fog mozgási táblázatunkba.

Nagyjából ez lenne hát a szamurájos játék lényege, igaz, így elolvasva nem túl motiváló. De nyugodjon meg mindenki, játszva sem az. Valahogy az embernek olyan üresség érzete támad, bár lehet, hogy csak a Tenchuban megtapasztalt mesteri történethez hasonló storyt várna vissza. Tegyük azt azért hozzá, hogy egy japán player teljesen máshogy kezeli az ilyen gamét. Neki valóban az a dicsőség, hogy pátyolgatott virtuális szamurája a legjobb kardvívóvá váljon a vidéken. Olyasmi dolog ez, mint a Nascar az amerikaiaknak. Minekünk borzalmasan uncsi az, hogy 45 teljesen egyforma autó megy órákon át teljesen egyforma köröket a sivár ovál pályán, miközben üde színfoltként néhányan össze vissza törik magukat és másokat. Nekik ez jön be, afféle nemzeti sport gyanánt, és a versenyzőket ajnározzák mint állat. Egy japánnak a vérében van a szamuráj tradíció és kb. olyan büszke szamuráj őseire (tegyük hozzá, általában jogosan), mintha itt valakinek grófi származása lenne. Viszont motiváló történet nélkül nem tudom kinek is ajánlhatnám ezt a játékot. Még a küldetések is olyan fantáziátlan dolgok, hogy védjünk meg egy házat, utazó kereskedőt, szabadítsunk ki valakit vagy éppen bérgyilkoljunk (ilyen csak egy van). Hogy mi ezekben a fantáziátlan? Az, hogy mindegyik célja x számú ember kinyírása, általában adott időn belül. Teljesen ugyanaz mindegyik, csak vagy az ellenségek jönnek, vagy nekünk kell egy úton végigrohanva lekaszabolni őket. Akkor már inkább egy Onimusha Warlords 2...

Grafikai szempontból az anyag amolyan tucattermék. A táj elfogadható, külön tetszett a kis parasztházas küzdőtér és az erdő. Sajnos az utak le vannak korlátozva, nem mehetünk csatangolni arra, amerre a kedvünk tartja, csak az erdei úton volt egy minimális elágazás. A karakterek becsülettel lemodellezett fajták és a mozgásuk is rendben van, kivéve a már unalomig felhánytorgatott mozgássor átmenetet és egy helyben futkorászást akadállyal szemben. A mozgások viszont tényleg jók, nincs bennük semmi irreális dolog, mint például az ellenfél állandó rugdosása a levegőben. Aki tanult mondjuk Kendo-t, annak még ismerősek is lehetnek egyes részek. A harc tényleg könnyen kezelhető, persze a kellő odafigyelés mellett. Jól időzíthetőek a különböző támadási és védekezési technikák és kardja pengéje nyomán még vért is láthat az, akinek ez számít. Talán jobban tudnám dicsérni a játékot és előnyeit, ha nem láttam volna mondjuk a The Way of the Samurai-t, amiben ugyanúgy lehetett kardozni meg fejlődni, ugyanakkor tudtak mellé normális sztorival is szolgálni. Itt meg csak járunk a dojoba mozdulatokat tanulni, megyünk barátságos és kevésbé barátságos mérkőzésekre, verjük a dojo mestereket és irtjuk a Kengo-kat. Jaj, majd el felejtettem, tudunk ám a párbajokon vagy főellenfelektől is ellesni mozgásokat! Nah, remélem mindent leírtam, ami fontos. A játék azért valószínűleg sok erre fogékony embernek okoz majd derűs órákat, de be kell látni, hogy nem kimondottan az európai gamer igényeket elégíti ki.

Dzson Furamuki











MARTIN BELESZÓL!

Azt hiszem Dzson pontosan megfogalmazta ennek a játéknak a lényegét – nem az európai piacra szánták, de legalábbis csak egy nagyon kis rétegnek. Kevesen vannak, akik napokig-hetekig képesek egy-egy mozdulatsort gyakorolni, hogy aztán egy csapással levágják ellenfelüket. Mindenesetre érdekes lehet, ha két die-hard szamuráj gamer esik egymásnak egy ilyen programban!

SWORD OF THE SAMURAI

UBI SOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (60KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ valós mozdulatok és harci helyzetek
× elég uncsi, nulla történet

6 pont



A Tisztelt Vásárló imádja a DYNASTY sorozatot. Idáig minden epizódot végigjátszott, ezért megvette az Xtreme Legends alcímmel rendelkező játékot is. Bár már több, mint gyanús, hogy ennyire elszaporodtak a KOEI hasonló nevű alkotásai, azért benne még továbbra is ott a rajongás a sorozattal szemben, ezért nem okozott problémát az újabb rész megvásárlása sem. Otthon aztán rögtön be is helyezte a lemezt a gépébe. Rövidke nézelődés, azután az internetes sajtó megtekintése után rá kellett jönnie, hogy csak egy „kiegészítő" az, amit ő most felvásárolt magának. A korábban titkos karakterek alapból választhatók lettek, valamint vannak új küldetések is. Ez utóbbiak közül emberünk leginkább az összetolt hajókat élvezte, bár azon kívül is talált magának valót. A fejlesztők belehelyeztek még a programba egy-két újdonsült játékmódot is...de ezek csak amolyan unaloműzőnek készültek egy-egy nagyobb csata közé. A Tisztelt Vásárló örömmel fedezte fel, hogy DW3 mentését automatikusan felfedezte a kiegészítő, a pár órás játék után pedig még boldogabb lett, mert... Egy...ahogy haladt előre, minden karakterhez kapott valami új fegyvert. Ez pedig mindig jól jön egy hadvezérnél. Kettő...A „szabad" módban ő maga választhatta ki a testőrét a játszható karakterek közül. Ez pedig így már majdnem olyan volt, mintha két embert irányíthatott volna. Ugyan azt észrevette, hogy időnként megint olyan érzés kerítette hatalmába, mintha nem is őt védené a testőr, hanem neki kellene vigyázni arra. No problemo... A mesterséges intelligencia eddig sem állt a helyzet magaslatán. Azért a negyedik részre már ki lehetne kerülni az ilyen hibákat. Emberünk az említetteken kívül semmi érdemi változást nem tapasztalt, a grafika maradt ugyanolyan kellemes, akadozástól mentes, ámde ezzel együtt kicsit már kopottas. El is gondolkozott rajta, hogy ideje lenne már egy komolyabb frissítésnek, mivel a második rész óta igazán komoly újítást nem sikerült eszközölniük a fejlesztőknek. Ő ugyan így is nagyon élvezi a játékot, de igazából az Xtreme Legends másra nem volt jó, mint hogy meghozza az étvágyát a negyedik epizód előtt, amiben állítólag már ostromgépek is helyet foglalnak majd. Addig viszont, amíg az meg nem jelenik, a Tisztelt Vásárló inkább az alapprogramokat fogja nyúzni, és bár a kiegészítő is tartalmaz érdekességeket, jópofa újításokat, ő csak azoknak tudná ajánlani, akik vagy nagyon fanatikusai a sorozatnak, vagy pedig nincs meg nekik a harmadik rész. Azok pedig, akik megvették az előbb említett lemezt, valamint nem elkötelezettei a DW játékoknak, inkább várjanak egy kicsit...és gyűjtögessenek a következő részre. Emberünk elmélázgat a gondolaton, hogy vajon mit fog tenni, ha a Dynasty Warriors 4 sem fog meglepetést okozni számára...aztán elűzi a negatív gondolatokat a fejéből, és megindul egy újabb csatába, egy újabb hadvezérrel...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

MEGY A HIRIG!





DYNASTY WARRIORS 3: XTREME LEGENDS

KOEI	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (197KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ továbbra is akadozástól mentes háború, rengeteg ellenféllel
✕ ez csak kiegészítő...sajnos

7 pont





BOSSZÚÉRT... DICSŐSÉGÉRT... GYŰLÖLETÉRT... SZERELEMÉRT!!

A Tisztelt Vásárló gyűjteménye ismét egy újabb gyöngyszemmel gyarapodott. A rajzolt, 2D-s verekedős kategóriában már korábban beküzdötte magát a szívébe egy „újabb" kedvenc az örök favorit SF sorozat mellé. Ez pedig nem volt más, mint a Guilty Gear X. Extrém karakterei, pörgős akciói, zúzós zenéi mellett még a hangulata is felejthetetlennek bizonyult. Bár nem egyszer állt az idegösszeomlás szélén a túlzott nehézség miatt, azért olyan pontra jutott, hogy a cím örökre beleíródott az emlékezetébe. Azután meglátta a boltokban a folytatást, és már nem bírt uralkodni a keze felett. Önkívületi állapotban vette elő a pénztárcáját, majd fizette ki a kasszánál a programot. Aztán elfelejtve minden aznapi programját, már úton is volt hazafelé. Otthon pedig evést, és minden fontosabb teendőt felejtve ült le a képernyő elé. A fekete masina felbőgött, ahogy a lemezt tartalmazó tálca a helyére csúszott...aztán felvillantak az első képsorok... A Tisztelt Vásárló pedig ámulva-bámulva figyelte a bevezetőt, a demonstráló verekedéseket...legalább egy óráig nem nyúlt az irányítóhoz. Azután erőt vett magán, és megtörte a pillanat szentségét. Nekiállt játszani... Először a menüt tekintette át...rengeteg opció, küzdő mód, kezdve az idő ellenitől a túlélő módig, vagy a történetes változatig. Persze lehet egymás ellen is nyomulni...ezt a felismerést raktározta magában, hogy később, ha ráérnek az ismerősei, ki tudják majd használni a lehetőséget. Megtekintette a videók közt rejlő extra filmet, ami az azonos című rajzfilmből lett összevágva, és...zseniális lett. Emberünk imádja az anime stílust, valamint minden komolyabb japáni terméket. Beleszeretett a játékba. Eljött az idő, hogy neki kezdjen a bunyónak. Karaktert választott...bár hirtelen MINDENKI ANNYIRA szimpatikus volt neki, hogy hirtelen nem is tudta, kivel induljon neki a megmérettetésnek. Aztán elkezdődött a viadal...és ő nem csalódott. Kemény, sokszor heroikus zenék, amolyan Rhapsody, Stratovarius módra, gyönyörű hátterek, zseniális mozdulatok, reakciók, monológok. A Tisztelt Vásárló elégedettnek érezte magát. MOST azt kapta, amit várt...nem lett átverve. Az adott műfaj minőségi képviselőjét kapta. Egy verekedős programot, amiből a maximum ki lett hozva, amit hónapok múlva sem fog megunni, és amit büszkén mutathat az ismerőseinek. Mert grafikailag lenyűgöző a stílus határain belül, mert a zenéi igényesen megkomponáltak, mert rengeteg lehetőség, behozható extra van benne, valamint mert jól játszható, és nem utolsó sorban eszméletlen hangulattal rendelkezik. Mert jó elé leülni...mert... GUILTY GEAR X2...és az jó...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



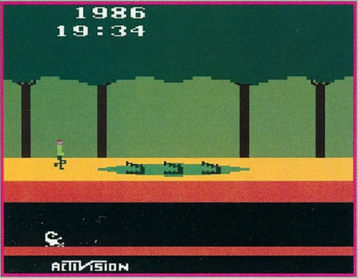
GUILTY GEAR X2

SAMMY	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (71KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hamisítatlan japáni termék... fergeteges minőségben
✕ ez csak annak nem tetszik... aki...nem szereti az ilyet

9 pont

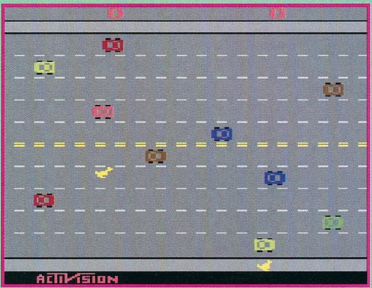


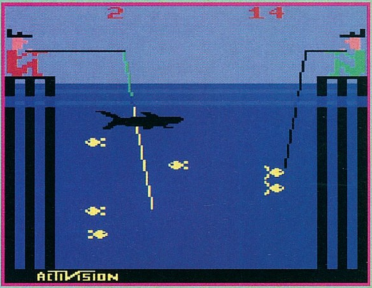


NOSZTALGIA HULLÁM

Nagyon érdekelne, hogy ez az egész retro feeling vajon honnan indulhatott el? Ki lehetett az az elvetemült fazon, aki ELŐSZÖR tette fel a netre az első letölthető ROM-ot. És ki lehetett az, aki először keresett rá? És vajon mi volt az? A kérdések persze költőiek, meg egyébként is megválaszolhatatlanok, de az tény, hogy egy futótűz gyorsaságával szaporodtak el a nem hivatalos oldalak a hálón, amiken szinte az összes létezett és létező géptípushoz megjelentek az emulátorok és a valaha készült összes játék is ABC rendben sorakozott alattuk. Ki tudja milyen okból, de a gamer társadalom ráharapott a témára. Talán, mert a mostanság piacra kerülő csili-vili háromdés programok valahogy nem voltak képesek pótolni azt a játékélményt, amit a nagy elődök egyszerűségükben is magukban hordoztak. Vagy csak a túltelített piactól megcsömörlött játékosok keresték rég elvesztett és elfeledett gyermekkorukat? A kérdések persze most is csak költőiek. Aztán, mint minden jó dolgot, ezt is hamar tönkretette néhány pénzéhes idióta. Sorra perelték be az oldalakat, holmi nevetséges jogdíjakra hivatkozva, a webmesterek pedig jobbnak látták, ha inkább leszedték a cuccokat az oldalról, mintsem, hogy évekig járkáljanak a bíróságra. Ekkor pattanhatott ki a nagy ötlet valamelyik patinásabb kiadó fejesének az agyából: meg kell lovagolni a retro hullámot, a szörfdeszkák pedig legyenek hivatalosan kiadott retro játékgyűjtemények! Jöttek is szép számmal a kollekciók, volt Namco Museum, Atari Collection és még számtalan egyéb válogatás CD, amik közül csak elvétve akadt olyan, ami valóban megérte az árát. A legtöbb inkább a sika/kasza/léc kategóriába volt sorolható. Vajon az Activision antológiája miben lesz más? Milyen eszmei értéket képvisel? Ezek a kérdések már nem költőiek. A cikk végére én magam fogom megválaszolni őket.







A3 – ACTIVISON ATARI ANTHOLOGY

Akár ezzel a címmel is kiadhatták volna a játékot, mivel a DVD-n található több mint ötven játék mindegyike az Atari legsikeresebb otthoni konzolján, a legendás és „faberakásos" 2600-on látta meg eredetileg a napvilágot. A Márti rögtön produkált is egy kisebb idegösszeroppanást, amikor megtudta, hogy mindenképp én szeretnék írni a játékról. Később aztán nagy nehezen sikerült megnyugtatnom: megsimogattam a kis buksiját és elmagyaráztam neki, hogy nem érdemes az egereket itatnia, nem fog neki annyira hiányozni ez a korong, hiszen itt mellette a kis polcocskáján figyel egy eredeti 2600-as, a sok-sok rengeteg cartridge-al egyetemben. **(Ez egy gyönyörű történet volt, kár, hogy a fele sem igaz... Martin)**

A menüt kegyetlenül sikerült eltalálni: egy íróasztalt szimbolizálja, ahol minden megtalálható, ami egy vérbeli játékosnak csak szüksége lehet. Van itt egy őskori TV, ami előtt egy 2600-as figyel, mellette a nagyjából húsz éve nem kapható forgó kártyatartó állvány és az elmaradhatatlan kazettás magnó, amin olyan özönvíz előtti számok szólnak, mint a Twisted Sister: We're not gonna take it-je. Az igazi játékosok mondjuk egyből kikapcsolják a zeneládát, mint ahogy én is tettem, de dicséretes a hozzáállás! Játékot választani az állványnál tudunk, és itt jött az első kellemes meglepetés: az Activison nem aprózta el, több mint ötven ROM-ot pakolt a DVD-re! A játékok időrendi sorrendbe vannak szedve, minden egyes oszlop egy-egy évet jelent 1980-1985-ig bezárólag. Olyan klasszikusokat találunk itt, mint a Pitfall 1-2, a Grand Prix, az Ice Hockey, a Seaquest (!), vagy a Commando. Nekem mégis inkább a Chopper Commando-nál, és a Space Shuttle-nél kezdtek üvegesedni a szemeim, a mécses pedig akkor törött el, amikor megláttam a River Riadet!!! Olyan önfeledten feledkeztem bele repkedésbe és a lövöldözésbe, hogy még a VV2 első jelölő sóját is majdnem lekéstem, ami elég nagy szó nálam! (Baker valaki engedje már rá a kutyáit a gedra az Elvis-re meg a homora! :) Az egyik kedvenc játékom volt kiskoromban (800XL-en), csak már olyan sok idő eltelt azóta, hogy nem is emlékeztem rá! Azon az éjszakán sorra próbálgattam a kártyákat, és sokszor megrohantak az emlékek, jó néhány játék régi ismerősként köszönt vissza a képernyőről, voltak viszont olyanok is, amik teljesen ismeretlenek voltak számomra. Ez annak köszönhető, hogy olyan játékok is rákerültek a DVD-re, amiket eredetileg kis sem adtak! Nem mondom az Activision most tényleg kitett magáért. Az anyag élettartalmát növeli a rengeteg behozható extra is. Van egy táblázat a falon, itt láthatod melyik játékban, mennyit aktiváltál. Ehhez semmi mást nem kell tenned, csak nekiveselkedned, és játszanod a stuffokkal, a River Raid-nél például egy felhőtakarót is behozhatsz. Még csak nagyon strapálnod sem kell magadat, mert egy-két pálya teljesítése után rendszerint megjutalmaz valamivel a gép. A másik okosság, ami rákerült a diszkre, az a rengeteg háttér információ: az eredeti dobozok, a részletes játékismertetők, és a játékok egy-egy készítőinek hozzászólásai. Van köztük néhány elvetemült fazon, az biztos...



MARTIN BELESZÓL!

Hét darab Atari 2600-as masinával és párszáz kazettával a gyűjteményemben nehéz lenne „hidegfejű kritikusként" nyilatkoznom erről a játékról – nem is próbálkozom vele. Ez az antológia egy csoda! Minden játékosnak ki kell próbálnia, aki a fiatalabb korosztályba tartozik. Ha másért nem is, azért mindenképpen, hogy lássák, honnan indultunk!

A VÁLASZ

Az Activison jó magasra tette a mércét, az Anthology után mindenkinek fel kell kötnie a gatyáját, aki játékgyűjtemény kiadására adja a fejét. Bár az igazsághoz tartozik, hogy volt miből építkezniük, és nagyon béna fejlesztők kellettek volna ahhoz, hogy ebből az alapanyagból elrontsák a végeredményt. Nagyszerű játékokat szedtek egy csokorba, szinte minden mai sikerprogram ősatyját megtalálod itt. Csak az érdekesség kedvéért, rakd be egymás után az NHL 2003-at és az Ice Hockey, vagy a Grand Prix és a Formula One 2002-t. Elképesztő, hogy ezeket a játékokat tíz évvel ezelőtt pont ugyanúgy imádtuk, mint ti a mostaniakat. A lehetőségekhez képest az eredeti grafikai megvalósítás megtartása mellett, még az irányítás is klappol a legtöbb esetben. Végeredményben a kollekció az egyetlen lehetséges célját elérte: felhőtlen szórakozás azoknak, akik ezen nőttek fel, és realista korábrázolás azoknak, akik a későbbi generációhoz tartoznak. Az ilyen játékokat – grafikai és zene/hang szempontból – nem érdemes és nem is lehet a mai mércékkel értékelni, ettől most el is tekintek – legyen elég mindenkinek az, hogy ez a válogatás tényleg megéri az árát!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

ACTIVISION ANTHOLOGY

ACTIVISION

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (154KB)
analóg irányító (dual shock)

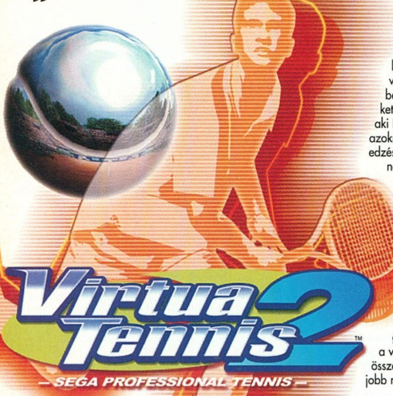
✔ bring back memories
✕ kevés ember fogja igazán értékelni

9 pont

Ha egy szóval kellene jellemeznem a Sega Virtua Tennis sorozatát, azt mondanám, hogy abbahagyhatatlan. Hiába ülsz neki úgy, hogy csak nyomsz pár játszmát, aztán dobod a játékot, egyszerűen annyira magával ragad a pompázatos grafika és a kitűnő játszhatóság, hogy képtelen vagy abbahagyni. Rendhagyó módon készültem a tesztre is: elővettem az egyik Dreamcastomat és a PS2-es verzióval párhuzamosan nyomtam mindkettőt, egészen addig, amíg át nem jött a Misi haverom egy kis Getaway-ezésre, amiből persze semmi sem lett, amikor meglátta, mivel játszom: jóval éjjel kettő után tudtuk csak letenni a kontroller padokat.

Persze szétszívattam az agyát, de az már egy másik történet...

„SZELES" JÁTÉK



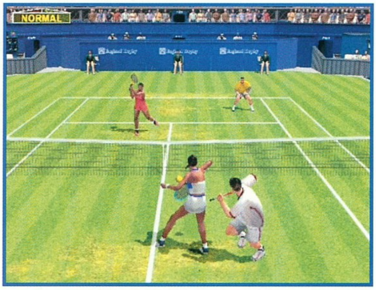


JÁTSZAMLABDA

Playstation 2-re már rengeteg teniszprogram létezik (WTA, Roland Gaross, Next Gen, Love Smash, Hard Hitter 1-2, Smash Court Pro, Climax stb.), a kínálat tehát bőséges, de minden egyes új játék megjelenésekor szomorúan kellett konstatálnom, hogy egyik sem éri el azt a színvonalat, amit egy „halott gagyi" gépre kiadott játéknak sikerült felállítania. Miután a SEGA részben becsődölt és átment szoftverfejlesztőbe, sanszos volt, hogy a hihetetlenül sikeres és népszerű Virtuas Tennis-t is eléri a végzete, azaz, hogy egy Sony gépen látjuk viszont. A jeles esemény tavaly év végén következett be, és mindkét verziónak a birtokában kijelenthetem, hogy az átkonvertálás minden előzetes félelmeimnek ellenére bizony igencsak jól sikerült! Megtartották az eredeti játék összes pozitív tulajdonságát, került bele új opció és még a grafikán is javítani tudtak. A DC-s változatban ugyanis még nem voltak elsimítva az élek, a hálón is jól láthatóak voltak a ricegések, ezen kívül a textúrázás is egy szolidabb külsőt kapott, az eredeti porton ugyanis enyhén szólva rikítóak voltak a színek, ami egyébként elsőre nem is volt észrevehető, csak most, hogy elkészült a PS2-es ikertestvér is. Tartalmilag a játék egyébként szinte semmit nem változott, ugyanaz a menü (még a zenéje is), és ugyanazok az opciók fogadják a játékost, tehát van bajnokság (Tournament), egyszerű játék (Exhibitions), és a karrier mód (Wolrd Tour). Ez utóbbi alkotja a program gerincét: egy női és egy férfi karakter elkészítése után megpróbálhatjuk magunkat egyre magasabbra tornászni a világranglistán. Minél előkelőbb helyen állunk, annál nívósabb versenyekre nevezhetünk be. A tornák közti szüneteket gyakorlással tölthetjük ki, aki DC-ről váltott PS2-re, azoknak az összes poénos edzésmód ismerős lesz. Ezek nem csak, mint hangulati elemek kerültek a programba, hanem nagyban elősegítik a karakterünk tulajdonságainak fejlődését is. Ezért sose legyünk restek egy kicsit izzadni az edzéseken, meg amúgy is jó móka az egész :) Egy idő után mindenképp látogassunk el a shopba, ahol a versengésekből befolyt összegeket költhetjük el minél jobb minőségű felszerelésekre.

A programban tizenhat (nyolc női és nyolc férfi) valódi teniszezőt találunk; a nagy csillagok inkább a női oldalon dominálnak: a Venus testvérek, Szeles Mónika, de Snachez-Vicario is miniszoknyástól adta nevét a játékhoz. Férfi fronton már nem annyira rózsás a helyzet, hiányzik néhány meghatározó egyénisége a sportnak (Agassi, Sampras, hogy példát is mondjak). A választék tehát nem teljes, viszont teljesen megegyezik a két verzióban; azt tudom csak elképzelni, hogy nem akarták újabb jogdíjakkal bajlódni, ezért nem kerülhettek bele új sportolók a PS2-es verzióba. Sajnos benne maradt viszont a DC változat egyik nagy hibája is, miszerint nem lehet vegyes meccseket összehozni, azaz nőnek sosem lehet férfi ellenfelet választani, még gyors játékban sem. Ha már egy játékról van szó, lehettek volna kicsit engedékenyebbek is a készítők, ha valaki a kishúgával szeretne játszani (mármint teniszezni :), tuti vita lesz belőle, hogy palikat vagy csajokat válasszanak. Új lehetőség a vegyes páros mérkőzések, ez nem volt benne a DC-sben. A másik, ami nem tetszet, az a sprite nézőközönség: ez DC-n még elment, de PS2-ön egy évvel később már egy kicsit blamázs. Pedig a grafikára egy rossz szavunk sem lehet: ilyen szemet gyönyörködtető élethű látványban még nem volt részünk, legalábbis ami a teniszprogramokat illeti. Huszonnyolc teniszpálya gondoskodik arról, hogy mindig változatos körülmények között játszhassunk. A sportolók tökéletesen animáltak, élményszámban adogatnak. A rendszer, hogy a gép figyeli a labda útját, és ehhez igazítja a játékos mozdulatait, kiválóan működik, azt a hatást kelti mintha valódi élő emberek játszanának a virtuális csarnokokban. Elképesztő, amikor mindenféle felesleges akadás, mozgásfázis késés/ugrás nélkül egy-egy labdát, háttal a lábuk között, vagy a hónaljuk alatt adnak vissza, olyan természetességgel, akárcsak a valódi versenyzők a valódi életben. Ennek köszönhetően az irányítás is remek, a legtöbb helyzetben könnyen visszaüthetjük a labdát, simán csak a Körrel vagy az X-szel (a Négyzettel emelni tudsz), de számtalan lehetőségünk van a csavarásra, nyesésére is.









Ha a helyzet úgy kívánja, kegyetlenül le is csaphatjuk a felkínált labdát. A Virtua Tennis két része már Dreamcaston is önfeledt szórakozást nyújtott, az élethű szimulálással egybekötve, és most a népes Playstation társadalom is belekóstolhat abba, amivel mi a mai napig sem tudunk betelni. Apropó, élethűség... Matematikailag nincs sok esélye, de ami megtörténhet az életben, az megtörténhetne a játékban is: számtalan meccset, kupát lejátszottunk már a haverokkal, de még egyszer sem köszönt be hozzánk a fanatikus rajongó, a konyhakésével... Tudjátok mire gondolok... ;)

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ez az a program, amihez nem lehet túl sok mindent hozzáfűzni – aki szereti a teniszt játékokat, annak kihagyhatatlan. A Dreamcast verzió annak idején közel hibátlan volt, csak rontani lehetett volna rajta. Szerencsére ez nem következett be. Tenisz fronton fel van adva a lecke, az tuti!

VIRTUA TENNIS 2

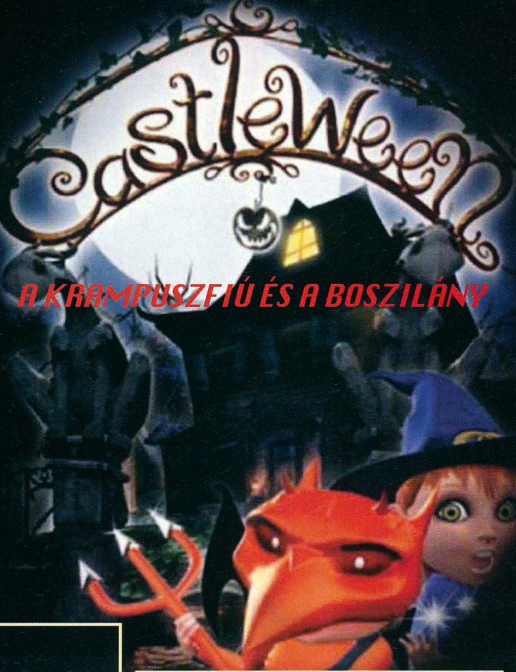
SEGA SPORTS, HITMAKER
MÁS VERZIÓ: DC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (361KB)
analóg irányító (dual shock,
multi tap adapter

✔ a jó még szebb lett
✕ alapban nem a ps2 érdeme

9 pont



„Na, megkaptam e havi platform játékomat is...” – gondoltam, mikor a Castleween kezdett bekúszni a lemezről a gépem memóriájába. Ennek örültem, mert szeretem a jó platformokat, amikkel a legősibb játékmenetek egyikével megszerkesztett kalandokat lehet átélni. A múlt számban ugye volt a Diznis űrkalózos game meg Dr. Muto, amire Dobozos Martin (de jó kis hobbit név :) szerint azért adtam 9.5 pontyot, mert elvakult PS2 hívő vagyok. Hm, én inkább arra gyanakszom, hogy azért lett 9.5, mert ennyivel jobb a diznis játéknál mind grafikában, mind pedig ötletességben és játszhatóságban egyaránt. Persze, PS2 hívő is vagyok egyúttal, de vallásom kimerül az Xbox lelkes szidásában a külvilág számára. Megnyugtatok minden konzol olvasót azonban, hogy a játékok tesztjében az számít bele a legkevésbé (sőt, kb. nulla százalékban), hogy az adott remekmű milyen géptípusra van. Csak hát nekem itthon PS2 ül az asztalon, és így érthetően ilyen teszteket is írok. Persze, látok szép számmal X-es meg NGC-s gamezokat is, csak egyelőre nem látom értelmét 1-2 kuriózum játék miatt ilyen eretnek szerkezetek megvásárlására. Oh, az NGC kapcsán mintha olvastam volna olyan hírt, hogy a Nintendo mégis tervezi egy új gép kiadását 2005 tájékán, bár eddig fennebb hangoztatták, hogy erre semmi szükség, ők a játékok fejlődésében látják a túlélést, mert egy játék nem attól lesz jobb, hogy fejlettebb eszközön fut. Martin, légyszi kérdezd meg azért a nyúz írót, igaz-e, mert nem akarok nagyon leégni a kedves olvasók előtt. :)
(Én is így hallottam. Legfeljebb együtt égünk porig... Martin ;)

Hah, rizsázok itt nektek, miközben még egy sort sem írtam a tesztelendő ugrabugráról, ami a menü alapján még jó is lehet, látván a háttérül szolgáló



kis éjszakai előteret medencével, lobogó fáklyákkal, világító szemű sárkányokkal díszített három kapuval, amik mögött az erdőben valami világító izék húznak repkedve fénycsíkokat, s a dinamikus kompozíciót a telihold sápatag fénye egészít ki. Kényelmesen elhelyezkedve ágyikómon már nyomok is egyet a New Game kapura – már úgy értem a kontrollerrel. A könyvben elmesélt történet szerint egy csapat gyerek Halloween éjszakáján sok-sok extra csoki reményében elment az erdőben található eléggé félelmetes házhoz is, viszont csoki helyett csupán a testüket változtatta kővé a szépnevű Bogeyman, csapdába ejtve lelküket. Alicia és Greg (a két főhős) már csak késve ért oda, és bár bátrak voltak, a tökfej Bogeyman nem volt egyedül, s rájuk küldte szörny haverjait! A két gyerek inkább futásnak ered, de a sűrű erdőben jól eltévednek... „Ó jaj, mi lesz most!” – (ásít Dzson), miközben a gép halkan betölti az első pályát. A játék kimondottan a Jancsi és Juliskát juttatta az eszembe, talán van is valamiféle párhuzam a kettő között? Nem tudom, mindenesetre a Castleween klasszikus game, klasszikus alapokon. Közben megindultak a történések! Jancsiék, izé, Greg és a kislány egy kapuhoz ért, de mikor bementek rajta, Alicia eltűnik. Sebaj, a fiúcska beljebb indul, mire megjelenik egy hablaty nyelven beszélő kis kék sárkány (nem volt gond a szinkronnal), aki végig afféle segítő magyarázónk lesz, és felvilágosít arról, hogy a halál birodalmában egyszerre csak egy humán létforma lehet. Induljunk hát.



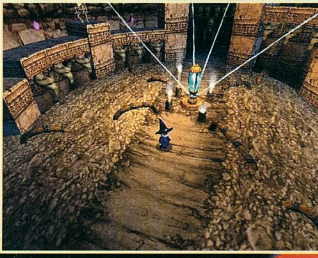


Aranyos kis játék ez, legalábbis az első benyomások szerint. Próbálgatom a gombokat, de csak kettő él, egy ugrás és egy támadás. Azért ennyire nem akartam ős-arcade feelinget. Meg azért az ugráson is finomíthattak volna, mert tényleg az a tipikus tíz évvel ezelőtti forma, ami teljesen mereven ugrik hatalmas távolságokat. Olyan, mint amikor valaki aknára lép, semmi finomság vagy jó animáció, csak repül a gyerek felfele, majd fent hirtelen megáll, és már esik is le. Kissé szomorkodva csapkodok szúró eszközömmel, és indulok el az úton. Ja igen, a szúró eszköz magyarázata az, hogy Greg olyan piros krampusz jelmezben van még mindig, bár engem jobban emlékeztet rókára ilyen viseletben. Alicia pedig boszorkánynak van öltözve, zöld ruhácskában és bumerángos visszatérő kalapban, amit támadás gyanánt dobál el nagy távolságokra. Ezzel már el is árultam, hogy a csaj nem tűnt el végérvényesen! A Castleweenben ez olyan stratégiai elem, ugyanis megfelelő számú token begyűjtésével bármikor válthatunk a szereplők között a kalandok folyamán. Természetesen ennek oka is van, mivel a két gyerek képességekben és tulajdonságokban is eltérést mutat. Ezek pedig abban nyilvánulnak meg, hogy a piros Gregnek nem árt meg a tűz, míg a kék Aliciának igen, viszont ő a jégen érzi jól magát, ahol Greg kockává fagy. Ezzel összefüggésben a fiú a pirossal jelzett töklámpákat képes aktiválni a továbbjutás érdekében, kis boszorkányunk pedig a kékekkel varázsol jeget a vizekre.

Ezzel el is mondtam mindent, amivel jellemezni lehet eme újjászületett retro játékmenetét. Ellenségként kapunk kardos csontvázakat, pók izéket, és gonosz nagy, igazi boszikat is, amik sikeres támadásunk hatására brekegő békákká változnak vissza. Ugrálhatunk forgó meg mindenféle classic platformokon, kinyíló - becsukódó koporsókon, élő fák akarnak elkapni, csónakázunk, vagyis aki imádja az ilyen dolgokat, az már melegítheti is be az ujjait, mert a béna ugrálás miatt nem mindig lesz a dolgunk könnyű. Ötletes játék, például egy magasabb helyre egy gumi tatun vagy min ugrálva juthatunk fel. A cél természetesen legyőzni Bogeymant, miközben megkövesedett barátaink lelkeit szabadítgatjuk ki, gyűjtjük a kristályokat és elhalálozunk, mert sajnos az élet limit megmaradt. A pályák szépek, hogy erről is meséljek, csak éppen a két gyerek karaktert más grafikusok csinálhatták, mert túl bénák lettek a környezethez képest. A szép fényekkel meg árnyékokkal legyártott pályák inkább valami nagyobb, kidolgozottabb főhősöket igényelnének. A két apró kölyök csak zavaró és az ember sajnálkozik, hogy miért rontották el velük ennyire az összképet. Jó, a lány futás közben fogja a kalapját, meg ügyesen csúszkál a jégen, és a fiúval váltogatva néha még élvezi is az ember a játékot, de nekem nem jött be. Majd ír rá valamit Dobozos Martin is...

A dobozolás (ha engem kérdeztek) viszont jó ötlet volt főnökünktől! A régebbi 576 Konzolistáknak ugyanis Martin személye egybeforrt a lappal, csak mikor elkezdte átvenni a komolyabb háttérben zajló funkciókat, magára az írásra már nem jutott annyi ideje (javíts ki Martin, ha rosszul látom). Nézzétek csak meg a csevegőt, a levelek 90%-a neki van címezve! Most viszont láthatja mindenki, hogy aktívan jelen van, sőt, így minden cikkhez hozzájárul véleményével, ami személy szerint engem is érdekel. Egyáltalán nem veszem belep*fázásnak vagy kukacoskodásnak, és bár a doboz pár mondata nem túl sok, én kiváló ötletnek tartom felétek, olvasók felé. Ja, hogy mi van a Castleween-nel? Tucatjáték, maximum a kistesónak szerezzétek be...

Dzson



MARTIN BELESZÓL!

Elképzelésem sem volt, mi lehet ez a game. A neve semmit sem mondott. Nekiálltam, aztán kb. egy órát le sem szakadtam róla. Nem azért, mert olyan kiemelkedő, hanem azért, amit Dzson papi is észrevett: full klasszikus arcade platformer a kicsike! Úgy, mint a 8 bites időkben! Ugrálsz, küzdesz, futsz előre. Nincs túlbonyolítva, nincs agyonkomplikálva. Tényleg átlagos, de kellemesen átlagos.



CASTLEWEEN

WANADOO

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (195KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ klasszikus platform az őskorból
× koncepciótlan és kissé rángatós grafika

5.5 pont



EXTRÉM KISCSÁVÓ VAGYOK... A LEGO IS AZT MONDJA



A Tisztelt Vásárló gyermekére is gondol időnként...neki is szokott venni néha-néha egy-egy programot, amennyiben a kisfiú jól viselkedik. Persze azért rendesen kiválogatja, hogy mivel játszhat a csöppség, elvégre nem ülhet le a gyerek egy horror játék elé. Emberünk, bár nem tetszettek neki idáig a LEGO alkotási (már ami a virtuális fejlesztéseket illeti...), megvette az Extrém Mutatványokat, mert mást nem talált a bevásárlóközpontban, ami felkeltette volna a figyelmét. Otthon pedig elküldte a gyermeket fürödni, hogy addig letesztelje a programot, vajon megfelelő lesz-e az a fiának. Elsőként egy plakáton kellett átugratnia, majd egy autós üldözésben kellett széttörnie az üldözött járgányát. Itt egy kicsit elbizonytalanodott, mert nem volt biztos benne, hogy erőszakmentes lesz ezután a játék, de szerencsére alaptalan volt a félelme, mivel csak kaszkadőrmutatvány volt az egész. Mint ahogy azt a cím is jelöli. A főszereplőt irányítva sorban hajtotta végre a feladatokat, vette fel a filmeket, és a végén még élvezte is az ötleteket. Szerzett jogosítványt, így már vezetni tudta a LEGO földön található autókat, de később, még motorcsónakot is vezetett. A mutatványok végrehajtása mellett dolgozott is különböző helyeken. Ez annyit tesz, hogy egy áruházban segített helyükre tenni a kockákat, máshol pedig a puzzle darabkáit tette a helyükre. Amennyiben már unta a feladatokat, és kikapcsolódásra vágyott, fogta a gördeszkáját, majd benézett a parkba, ahol aztán kedvére ügyeskedhetett a korlátok között. Ötletesnek találta a LEGO új fejlesztését. Bár grafikailag nem volt megelégedve az eredménnyel, a hangulata megfogta, valamint tetszett neki, hogy sok, különböző feladat található a játékban. A zenéket kicsit gyengének találta, de a célközönségnek, avagy a gyerekeknek ez nem annyira számít még, mint neki. Szavatosság terén úgy látta, hogy semmi gond, fia remekül el lesz napokig a feladványokkal. A játszhatóság pedig már csak akkor derült ki, amikor átadta az irányítót a gyermeknek. Onnantól kezdve ki sem lehetett venni a kezéből, csak nyomogatta a gombokat megállás nélkül. Talán még éjszaka is játszott volna, ha a Tisztelt Vásárló fel nem kapja a szőnyegről, és nem fekteti ágyba a kis manót. Gyorsan ő is lefürdött, megvacsorázott, majd mialatt betöltötte a Vice City mentését, azon gondolkozott, most kivételesen elég jó programot hozott össze a LEGO, és bár nem egy Jak&Daxter, sőt...még csak a közelébe sem ér, azért elég jó szórakozást nyújt a kicsiknek... Aztán már nem volt ideje ilyesmiken gondolkodni, mert a maffia újabb feladatot adott neki, és azt sürgősen végre kellett hajtania...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



ISLAND XTREME STUNTS

LEGO/EA
MÁS VERZIÓ: GBA, GC

grafika:	elmegy
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1261KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ sok feladat, gyerekeknek jó hangulat
× csak gyerekeknak, ronda

4.5 pont



A Tisztelt Vásárló megvette a programot, aminek borítóján pár furcsa kinézetű idegen lény tetszelgett. Szimpatikussá vált számára a borító, valamint a hátoldalon álló képek is elnyerték a tetszését. Valami jó kis versenyes anyag...gondolta. Hazaérve gyorsan be is dobta a mirelitkaját a mikróba, a macskát a mosógépbe, a szennyest pedig az előszobába...azon már nem maradt ideje gondolkozni, hogy vajon mindent a megfelelő pontra juttatott, vagy esetleg nem minden oda jutott, ahova való, mivel futtában bontotta le a csomagolópapírt, a játékot tartalmazó tokról.



A SEGG... KHMM... AKAROM MONDANI... RONDA IDEGENEK...

Maradék erejével kitépte a lemezt és behajította a TV előtt fekvő gépbe, majd eldőlt a díványon, hogy mihamarabb élvezhesse a programot. A főmenü bevillanásával kezdetét vette a játékmódokban való böngészés. A Tisztelt Vásárló rálelt a karrier lehetőségére, a gyors küzdelemre, az idő elleni futamra, sőt még egy harcias elnevezésű módot is talált, amit rögtön ki is próbált. Kicsit csalódott, mert itt is normál versenyben volt része, csak egy vetélytárssal szemben, és több fegyverrel. Maga a futam tetszett neki, csak hirtelen valami másra számított. A többjátékos módot nem sikerült kipróbálnia, mivel egyik ismerőse sem ért rá aznap este, de a későbbiek folyamán már nem is volt másokra szüksége ahhoz, hogy jól szórakozzon. A program zenéje annyira nem tetszett emberünknek, ezért vacillált egy kicsit a War Of The Worlds, valamint a The Rock filmzene között, végül az utóbbi mellett döntött, és amikor felcsendültek az ismerős dallamok, még jobban beleásta magát a játékba. Elindult karrier módban, hogy többet megismerjen az eddig tapasztaltaknál. Pár pálya után már biztosabban kezelte az űrsiklót, és jobban érezte a hangulatot. Emlékei közt kutatva megértette, miért ismerős neki a program...találkozott már vele, csak akkor még két neve volt...Crash Team Racing, valamint Wipeout. Ennek a két nagy elődnek a keveréke állt most előtte. Fegyverek, gyorsaság, bolondos karakterek, non-stop kergetőzés. A grafikával ugyan nem volt teljesen megelégedve, de azért így sem találta igazán csúnyának a külalakot... A hangokat közepesnek ítélte, a játszhatóságot pedig jónak. A szavatosság nála azt jelenti, hogy mennyire gyakran vesz elő valamit, és bár tetszett neki a Martian, azért úgy látta, nem fog vele hetente játszani. Hangulatilag tényleg nem talált benne semmi kivetnivalót, ezért játszott is tovább. Éjfél után, amikor a Szikla már harmadszorra indult a lejátszóban, a TV még mindig a program előtt ült, és miközben lassan ízlelgette az utolsó korty hideg Sangriát, megnyerte az utolsó futamot is...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



BUTT-UGLY MARTIAN: ZOOM OR DOOM

VIVENDI UNIVERSAL GAMES
MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (119KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes gyorsaság, jó hangulat
× gyenge grafika, nem kiemelkedő...

5 pont



Whirl Tour – Roller téren és időn át

Megmosolyogtatja az embert, hogy manapság már az úgynevezett extrém sportjátékokat is idétlen háttértörténetekbe csomagolva próbálják meg eladni. Úgy látszik a túltelített piac eljutott odáig, hogy tartalmilag már semmi újat nem képesek nyújtani ezek a játékok, úgyhogy a készítők kénytelenek renderelt CG videókat gyártani és ezek közé berejteni egy-egy feladatokkal teli pályát. Pedig ha a külső festékréteget lekaparjuk, a Whirl Tour-ból sem marad más, mint egy Tony Hawk kópia, csak ezúttal gördeszka helyett egy pár éve divatjamúlt rollert kapunk a talpunk alá. Egyébként hogy szó ne érje a ház elejét, nincs nekem bajom ezekkel a játékokkal, HA feltudnak mutatni annyi újdonságot és ötletet, ami feledteti velünk, hogy az alapkoncepció ezerszer lerágott csont, és képesek arra, hogy ideig-óráig elszórakozzon velük az ember. Hogy a Whirl Tour képes-e rá, az mindjárt kiderül.

A fenomenális sztori

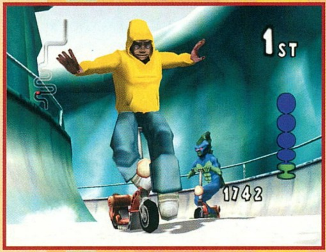
Úgy látszik, létezik a világon még sikeres punk rock zenekar, legalábbis ezt a látszatot kelti, hogy a Castle Coliseum zsúfoltságig tömve van csápoló idiótákkal, akik mind a Flipside nevű bandára kíváncsiak. A sok birka aztán csak tátott szájjal bámulja, ahogy a koncert közepén, a banda hat tagját egyesével elnyeli a mögöttük megjelenő fényörvény. Csak egy valaki van észnél, a banda roadja, aki egy rollerre felpattanva a zenekar után veti magát a fényörvénybe, mielőtt az örökre bezáródna. Hova tűntek a bandatagok? Ki a rejtélyes idegen, akit a vezérlőből kirohanni láttál? Mik a céljai az elrabolt és túszul ejtett Flipside-dal? Sikerül-e Wasa B-nek megmentenie őket? Megtudod, ha végigjátszod a játékot!





A rideg valóság

A játék a már unalomig megszokott és teljesen ismerős dolgokból építkezik. Kibiggyeszti eléd az Arcade, a Story Mode és a Practice lehetőséget. Aki nem tudja melyik mit jelent, az először szégyellje el magát, és csak utána olvasson tovább. Amiben eltér a játék a hasonló programoktól, az a pályák alapkoncepciója. A debil történet miatt a készítők nem voltak rákényszerítve az elhagyatott hangár, kisvárosi utca, park éjszaka, parkolóház teteje, metróaluljáró klisékre (ennek mondjuk ellentmond a kisvárosi utca-metróaluljáró pálya :), ezért születhetett meg a középkori, a vidámparkos, a tibeti, vagy a város az égben pálya, amiken végigrollerezve üldözzük a főgonoszt. Standard, hogy minden pályán nagyjából ugyanaz a hét feladatunk lesz, közülük a leginkább teljesíthetetlennek tűnik a rekordpontszámok megdöntése, hiszen a harmadik pályán ez már százezer pont lenne, ezzel foglakozni meglátásom szerint időpocsékolás. Sokkal nagyobb móka a főellenségek leverése, melyekből pályánként szám szerint kettőt is találunk! Náluk – kik mindig a pályák szerint változnak: a középkorban még egy ogrét kell lenyomnunk, míg napjainkban már egy elmebeteg postás, és egy pszichopata süti árus cserkészlány les ránk – találjuk a pályák titkos részeit megnyitó kulcsokat. A rejtett mellékjáratok végén mindig a transmittereket rejtőzködnek, rájuk a későbbiekben még visszatérünk. Ezeket és a pályaspecifikus feladatokat is egy rövid snittben ismerteti velünk a gép, megtalálni tehát nem lesz gond, már csak teljesíteni kell őket. Nem mondok újdonságot, ha leírom, erre azért van szükség, hogy a későbbi pályák is megnyíljanak előttünk, ahogy azt a hasonló játékokból már megszokhattuk. A feladatok elég változatosra sikerültek, még ha a metódus, amikkel teljesítjük őket ugyanazok is. Autók felett kell trükközgetni, rádiótornyot, víztornyot lerombolnunk, tárgyakat szétütnünk, kapaszkodó csontvázakat levernünk, hanglemezeket összegyűjtenünk, vízimalmot beindítani, hullámvasutazni, katapultból kilövetni magunkat, és ezek még csak az első három pálya megmérettetései. Mindezekre sajnos csak három percet kapunk (utálom az időlimites játékokat!), de ha valamit már teljesítettünk, az megjegyzi a gép. Számtalan lehetőségünk van persze szimplán a trükközgetésre is, hiszen a pályák úgy lettek megtervezve, hogy „szinte” észrevétlenül, „beléjük” csempésztek egy halomnyi félcsövet, rámpát, slide elemet, mellesleg több mint ötven féle trükk is helyet kapott a játékban. A csúsztatásnak egyébként is fontos szerepe van, hiszen rengeteg extra (pl.: az Scooter érmék és a bonusz tokenek) nagy része is csak a balance megtartása mellett, a végeláthatatlan slide rudak végén begyűjthetők. A játék értéket nagyban megnöveli a változatos pályánkon túl a vizuális megjelenítés igényessége is. Nem feltűnően, csak szimplán ugyan, de szépek a pályák. Nincsenek gyerekbetegségek, átláthatóak, élesek színesek a textúrák, folyamatos a mozgás, a kamera nyomon követ. A járókelők rémülten elugrálnak előlünk, az ablakok és egyéb kisebb tereptárgyak (kukák, postaládák, hordó stb.) összetörhetők. Lehet nagyokat zakózni is, bár a játék nem éppen az élethűségével fogja magát beírni a nagykönyvbe. Nem szóltam még a tetemes mennyiségű behozható extráról. A már említett transmitterek elpusztítása után minden pályának megnyílik egy speciális verseny változata, ahol egy a gép által irányított ellenfelet kell magunk mögé utasítanunk. Győzelmünkkel újabb extrákat gyűjthetünk be: pl.: új rollereket, szereplőket, videókat. Amire még nagyon büszkék a készítők, az a rengeteg valódi együttes (punkrocktól az elektronikusig bezárólag) több mint 25 audiotrackje; aláírom ezek nagy része tényleg igényes, amennyiben csíped ezt a stílust. Azért bőven akadnak hibái is, például amikor magasról esünk le, jól látható, hogy a pályákon túl még háttér sincs. Sokszor az irányítással is hadilábbon álltam, és még számtalan apró hibáról beszámolhatnék, ha lenne több helyem, de nincs. Röviden, tömören, szárazon, egy oldalban: ennyi. Az átlagosnál jobb, de csak egy a sorból. Ha szereted a stílust pár napig le fog kötni, de reformot ne várj tőle.





CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



MARTIN BELESZÓL!

Amikor először kipróbáltam ezt a gémet, már tudtam, gondban leszek ezzel a „beleszólós” ablakkal. Tényleg szeretnék most objektívan nyilatkozni, de egyszerűen nem tudok! Iszonyatosan gyűlölöm ezeket az általam végtelenül erőltetettnek tartott „műextrém-megagagyi” sportjátékokat, 2 percig sem tudok nyomulni velük. Extrém rollerezés, jesszusom, 3 éves bölcsisek „sportja”... Inkább hallgassatok most Csipire, ő a profi...

WHIRL TOUR

CRAVE ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (140KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ változatos pályák
× tucatjáték

6 pont

MENEKÜLJÖN, KI MERRE LÁT!

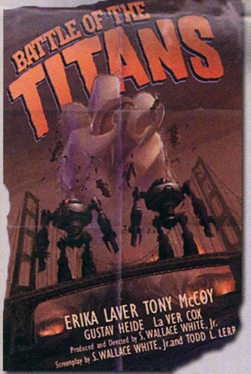
A lehető legalkalmasabb időpontban került hozzám a War of the Monsters. Ki akartam kapcsolódni e fagyos téli napokon valami jó játékkal, de bevallottan anélkül, hogy szellemileg túlságosan megerőltetném magam. Valahogy egy porcikám sem kívánta a szimulátorok precizitását, a stratégiai játékok komplexitását, a kalandjátékok domináns linearitását, még a jobb sportprogik realitását sem. Vágytam már egy hamisítatlan játéktermi élményt nyújtó akcióra. Shooterre, fighterre, beat 'em-upra vagy bármi arcade közeli műfajra. Semmi nem volt tehát épp inkább kedvemre való, mint amit a WotM oly megnyerő bájjal mutat fel; önfeledt pusztítást, passzióból rombolást, városok látványos porig tiprását, járművek hajigálását, sikoltozó emberek pacává taposását; vagyis a klasszikus B-kategóriás sci-fik és szörnyfilmek jellemző katasztrófáját.



Az amerikai Incog Inc. Entertainment nagy sikerrel szolgálja ki az effajta igényeket. Kezük munkáját dicséri a népszerű Twisted Metal sorozat, külön figyelmet érdemelve annak Black alcímmel illetett epizódja (teszt a 2001/9. számban). Bizarr atmoszférájú autós lövölde ez, célja a pályán lévő ellenfelek (többi kisautó) likvidálása. Akárcsak a TM:B sikerét, a War of the Monsters világát is két fontos hozzávaló alkotja; az autentikus hangulat és a végletekig egyszerűnek tűnő játékmenet. Ami a TM:B-ben a sötétség, a black volt, az most a B-filmek hamisítatlan légköre – változatlanul párosítva a pusztítás-orientált küzdelemmel.

TÁMAD A MARS!

Kezdjük talán az intróval, a játék is ezt teszi. Kifejezetten igényes CG animról van szó, megérdemli a kiváló minősítést és pár sornyi bemutatást: a Földet UFO-k támadják meg – csészealjak természetesen –, nagyon gonoszak, lőnek is. Drámai zene, sikoltozó emberek az utcán. Friss napilap pörög elénk, címlapon hozza a katasztrófát. De szerencsére a földi kormányok összefognak, egy csodafegyver segítségével visszaverik a betolakodókat. Az UFO-k lepotyognak, beesnek a városokba, még az Eiffel-tornyot is kettétörik. Roncsaikból



pedig szétfolyatják zöld, mutagén üzemanyagukat. A trutyi hatására mutáns szörnyek kelnek életre, válaszként a földi tudósok pici imádkozó sáskán kísérleteznek a folyadékkal. A sáska óriásira nő, közben újabb szörnyek törnek elő a föld alól. Godzilla üvölt, King Kong és a sáska egymásnak esnek, főcím beúszik – üdvözöl a War of the Monsters!

A hangulatot tehát kellően megalapozza ez a pergő, enyhén ironikus, helyenként fekete-fehér, szöszös videó. Pillanatok alatt, erőlködés nélkül teremti meg a 40-es, 50-es, 60-as évek filmszínházának hangulatát és a játékhoz való kedvet. A játék és bizonyos karakterek alapjául egyébként olyan hősök szolgáltak, mint Grandizer, Mazinger Z és Brave Raydeen, a Shogun Warriors tagjai. Vagy éppen Ultraman. Annak ellenére, hogy nem kifejezetten szörnyes téma, legnagyobb hatással a játék fejlesztőire H.G. Wells kitűnő regényének filmadaptációja, a Világok harca volt. A retro sci-fi érzéshez persze nemcsak az intro alatt, hanem az egész játék során konzekvensen ragaszkodtak a készítők. Fekete-fehér pálya ugyan nincs, helyette viszont kimondhatatlan színkavalkád jellemzi a látványt. Hangzás terén is minden rendben van, már a menü alatt grandiózus, filmbe illő, szinte komolyzenei aláfestéssel találkozunk. Maga



a menü egyébként egy drive-in, azaz szabadtéri autósmozi. A mozi helyszínei közt a TM:B-hez hasonló rákozelítéses megoldással lépdelhetünk. A nagyvásznon található minden alapvető menüpont



és játékmód (adventure/free-for-all/endurance), a büfében az opciók (van humoruk: „delicious, fresh options"), a raktárban filmes tekercsek közt válogathatunk mentett állásaink közt és így tovább. A pályák betöltésekor fiktív filmplakátokkal szórakoztat a program, rajtuk nyújtott, vastag betűtípussal írva olyan hatásos feliratok, mint „Day of the Colossus" vagy „A city in terror!".



MINDEN MOZDÍTHATÓ!

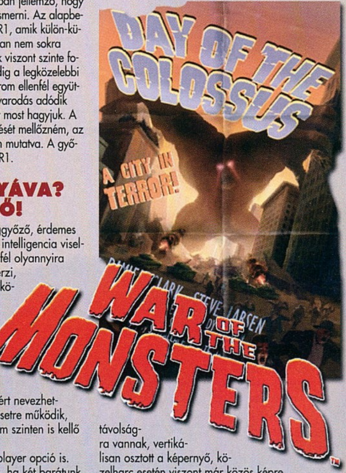
A program egyik legfontosabb jellemzője a környezet egészének interaktív jellege. Minden mozdítható, s jó időbe is telik míg valamennyi tárgy legalább egyszer kezünk közé kerül. Az autók, taxik, buszok, kamionok mind felvehetők és eldobhatók, akárcsak a kisebb hajók, repülők (plusz az utasszállítók ajtajához görgethető lépcsők!), tankok, helikopterek, az épületek törmelékei, elektromos transzformátorok, antennák, vasbeton darabok stb. Megdöbbentő továbbá, amit az épületek rombolhatósága terén produkál a program. Mondok egy példát: épp az óriásmajmot ütöttem a tengerparton egy felhőkarcoló tövében. Jó ideje puhítottam már a szőrös fenevadat, számítottam rá, hogy hamarosan feldobja a végtagjait. De a mellettünk lévő épület előbb adta meg magát. Még időben észrevettem, hogy a ház elkezd dőlni oldalra, közvetlenül a fejünkre. Pont sikerült kifutnom alóla, s végignéznem ahogy nagy robajjal és csobbanással a vízbe dől, maga alá temetve ellenfelemet. Persze ez a ritkább eset, gyakrabban fordul elő, hogy csak az épület külső burka omlik le, vagy egy torony álló helyzetben szinte a földbe süllyed – ami akkor bír különösebb jelentőséggel, ha valaki épp mászik fel rá, vagy annak tetején keres menedéket. A WotM egyik jellemző, dicséretes tulajdonsága a játékmenetből véletlenszerűen alakuló, rögtönzött koreográfia, minek következtében sokszor mintha tényleg egy B-film forgatókönyvének harci epizódjai elevenednének meg a képernyőn. Sztorik ezek, amiket utólag akár el is lehet mesélni. (Valami hasonló fogott meg a GTA3-ban is.) Pedig a karakterek animációját és részletességét leszámítva (egyéni mozgás, több ezer poligon) először nem is tűnt közepesnél jobbnak a program grafikája. De mikor már magával sodor a játék, és a tetőn lesben állva várod, hogy a romok közt lent bóklászó szörnybe hajíthasd a nálad lévő rádióantennát, csak akkor mutatja meg igazán, mit is nyújt látvány terén. Vagy amikor felnézel, és azt látod a vöröses-narancsos égbolt előtt, amint a feléd tornyosuló házak közül ijesztő sebességgel közelít ellenfeled sziluettje...



A WotM stílusa és kidolgozottsága alapján leginkább a jobb 3D verekedős stuffokhoz hasonlítható. De leszögezném, jócskán eltér a DoA, Tekken és Virtua Fighter által képviselt vonaltól. A hagyományos verekedésekkel szemben itt némi Quake hangulat is kúszik a játékba a folyamatos rohangálás, ugrálás és számtalan felvehető power-up miatt (zöld bogyó növeli az életet, lila a támadás/lövés/repülés képességünket, a piros újratölti a speciális támadást, az átlátszó pedig láthatatlanná tesz). Nincs időkorlát, egy-egy menet a rendszeres energianövelés miatt tarthat akár fél óráig, óráig is, főleg endurance módban. (Közben a város folyamatosan épül – lefele!) A WotM-ot talán a platform-fighter jelzővel tudnám illetni, csak kérdés, hogy van-e ilyen egyáltalán. Most lesz, mert nem jut eszembe más arra, mikor külső nézetből pontos ugrásokkal jutunk háztetőről háztetőre, gyűjtögetve a sokszor csak lebegő energianövelőket azért, hogy közelharcban és távolról egyaránt jól megküzdjünk az ellenféllel. A pályák területe is többszöröse a klasszikus bunyós ringeknek. Igaz, némi optikai csalással éltek helyenként a készítők. Ennek következtében a sokszor csá-











bító, távoli pontokhoz nem lehet eljutni az ezt megakadályozó, a területet négyzet alakban szegélyező, félig áttetsző fal miatt. E falból adódóan pedig vannak helyszínek, ahol a pálya sarkába is beszoríthatjuk az ellenfelet, ami felettébb célravezető, ugyanakkor hangulatromboló egy taktika. Ezt leszámítva mozgásterünk szinte kötetlen, szabadon garázdálkodhatunk mind horizontális, mind vertikális irányban (köszönhetően a falon mászás és néhány karakter kiemelkedő repülési képességének).

MARTIN BELESZÓL!

Múltkor megmutattam valakinek Godzilla filmgyűjteményemet – a srác kábé két percig vinnyogva röhögve csapkodta a térdét, miközben a padlón fetrengett. Na ja, nem sokan vannak ma, főleg Magyarországon, akiket leköt egy óriás molylepke és egy három fejű gépsárkány másfél órás bunyója, miközben százharmadik alkalommal döntik romba Tokió házait. Ja...a játék KIRÁLY! ;)

TITÁNOK HARCA

A választható karakterekkel kapcsolatban felmerül két probléma. Alacsony számuk az egyik: 10 szereplő (8 + 2 feloldható) manapság kifejezetten kevésnek számít, akár a többi verekedős program kínálatát, akár a játékosok igényeit vesszük alapul. A másik már nem is annyira hiba, inkább sajátosság, a szörny-licencek hiánya. Elsőre furcsa, de hamar meg lehet szokni a Togera fedőnevű Godzillát, a Congar nevű King Kongot és a többi kitalált figurát. A WotM talán legjobban sikerült alakjai: Praytor, a kegyetlenül gyors, repülni is tudó sáska, Agamo, a tűzfejű, sziklákat lövellő kő-gólem, Kineticklops, a színtiszta elektromos energia, amit csak egy szemgolyó tart össze és Ultra V, a Shogun Warriors ihlette szuperhős, aki leginkább egy rossz útra tévedt Buzz Lightyear-hez hasonlít. Ha valakinek mégis nagyon fájna az eredeti nevek hiánya, parancsoljon; szerezze be Gamecube-on a szintén friss Godzilla: Destroy All Monsters Melee-t. (Abban viszont csakis Godzilla és társai szerepelnek.)

Összesen 13 pálya került a játékba, köztük valós helyszínek által inspirált városok is. Gamblers Gulch például Las Vegas-t idézi, Mini Baytownnál erős a San Fransisco jelleg, Capitol egyértelműen Washington, Tsunopolis esetében pedig valamelyik japán metropolisz jöhet számításba. Utóbbi amúgy a kedvencem, ez csillog leginkább, és itt van a legtöbb és legmagasabb felhőkarcoló. (Ráadásul a pálya töltése során megjelenő poszteren még a felirat is japánul van – kár, hogy nem értem.) A fentieken kívül vár még reptér, kanyon, vulkán, UFO, atomreaktor stb.

A játék irányítására általánosságban jellemző, hogy könnyű kézbe venni, ám nehéz kiismerni. Az alapbeállítás két fontos gombja az L1 és R1, amik külön-külön elvileg oldalazásra, de valójában nem sokra használhatók. Együttes lenyomásuk viszont szinte folyamatosan javallott, mert így mindig a legközelebbi szörny felé fordulunk. Igaz, két-három ellenfél együttes jelenléte esetén már komoly kavarodás adódik ebben a célzó-rendszerben, de ezt most hagyjuk. A többi gomb funkciójának részletezését mellőzném, az options-ben mind világosan be van mutatva. A győzelem titka pedig, ne feledjük: L1+R1.

HOL VAGY GYÁVA? GYERE ELŐ!

Az egyjátékos mód teljesen meggyőző, érdemes néhány szót ejteni a mesterséges intelligencia viselkedéséről. A gép irányította ellenfél olyannyira nyerni akar, hogy ha szükségét érzi, nem rest eltűnni egy kis beszerzőkörútra, s jó eséllyel pont azt az energianövelőt felvenni, amit már mi is kinéztünk magunknak. Vagy kezében egy jókora vasrúddal visszajönni, néhányat kiosztani vele, majd elegánsan mellünkbe döfni. Meghátrálásáért, eltűnéseiért nevezhetjük gyávának is az AI-t, mindenesetre működik, bosszantóan szívós, s már médium szinten is kellő rutin szükséges a leküzdéséhez.

Szerencsére akad azért itt multiplayer opció is. Ennek egyik tesztelési formája az, ha két barátunk kezébe adunk egy-egy kontrollert, megmutatjuk mi-mivel működik, majd a szomszédos helyiségben várakozunk. Egyértelműen jó jelként értelmezem, hogy a WotM esetében öt perc sem telt bele, máris óriási röhögés, kiabálás és nyomdafestéket nem tűrő mondatfoszlányok bömböltek a konzol mellől. Gyakorlatban úgy néz ki a WotM multimód, hogy ha a játékosok egymáshoz képest nagy távolságra vannak, vertikálisan osztott a képernyő, közelharc esetén viszont már közös képre kerülnek. Ez ötletes rendszer, csak sajnos kameraváltással s némi zökkenővel jár, ami hozzávetőleg egy másodpercre megakasztja a játékot. Ne várjuk el tehát pl. a Kuri Kuri Mix-ben tapasztalt két térfél finom összeolvadását a WotM-tól; a multi így is nagyon élvezetes, lényegesen növeli a program amúgy gyengécske szavatosságát. Négy játékos és online opciók ugyan kimaradtak, de társunkkal kedvünkre választhatunk magunk mellé még két gépi ellenfelet. Összességében azt mondhatom, aki ráérez erre a játékra, pár napig le sem fogja tudni tenni. Aztán a sarokba vágja, mert a rengeteg feloldható apróság ellenére is hamar unalmassá válik.

Stil.





WAR OF THE MONSTERS

SCEA / INCOG INC. ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (63KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ felszabadult szórakozás, interaktív környezet
× kevés karakter, gyorsan megunható

7.5 pont



2003. JANUÁR 25. SZOMBAT

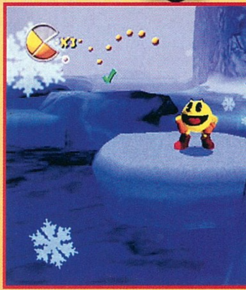
Ez a nap is úgy indult, mint a többi... Kelés, fogmosás, a ruhák sietős felkapkodása, majd rohanás a Délibe, hogy elérjem a vonatot. Büfében tumultus, nem baj...a napi adag Red Bull hengerért meg kell küzdeni...közben persze a csokis fánk is kikandikál a szám sarkából. Füttyszó...utolsó pillanatban felugrom a szerelvényre. Minden a terv szerint. A helyzet ura vagyok. Fél óra zötykölődés után cigivel az arcomban battyogok a Campona bejárata felé. Bejutás után nyitom a boltot, próbálom eltüntetni a táskákat a szemem alól...a beosztottam meg csak röhög rajtam...nem baj Csabi, kéred te még a fizetést...:-)! Jönnek az első vevők, meg a szállítónk is, hóna alatt egy irgalmatlan nagy packung figyel. Jééé...nézem álmélkodva...ezek PS2 lemezek. Tesztelésre. Vagy tizenöt darab. Ez azt jelenti, hogy a következő napokban sem fogok aludni...mondtam én, hogy úgy indul a nap, mint a többi!

2003. JANUÁR 26. VASÁRNAP

Zárás után átrágtam magam a játékokon. A Leltárt majd csak később fogom megemészteni, először a komolyabb neveken csámcsogok. Nocsak, van itt egy régi



ismerős. Pac-man az, a sárga kis gombóc. Na, szerintem ez jó is lesz kezdésnek. Be is lököm a korongot a gépbe, azután, miközben fél szemmel a Private Gold nevű tudományos-fantasztikus (tele van tudománnyal, a csajok meg fantasztikusak...) csatornát figyelem, beletekintek a kezdő filmecskébe. Egészen aranyos...miközben főhősünk az igazak álmát aludja, felkelnek a szellemek és a házak körül randalíroznak. A szellemek órája végül fergeteges pokol buliba csap át, amikor a szerencsétlenek felélesztik az ősi gonoszt. Hát ez van. Sárga golyónak ismét kezelésbe kell venni a rosszcsontokat. Ez már csak így szokott lenni. A főmenü igen puritánra sikeredett, nem fedeztem fel semmi érdemlegeset, mialatt végigfuttattam a szemem az opciókon. Vibráció, hangok, nyelvválasztás. Ez utóbbi jól jöhet, ha valaki szereti az idegen nyelveket, de én speciel nem érzek késztetést rá, hogy németül, vagy franciául nyomjam le a kis hálóruhásokat. Brrrr...*Retour au jeu...Drücke X, wenn du die sprache andern möchtest.* Nos, angol, aztán új játék. Szereplőnk megkapja a feladatokat, mi meg mehetünk utunkra. A kis bogyók mutatják a helyes irányt, így hamarosan kijuthatunk a valódi pályákra. A múzeumba még nem tudtam bejutni, csekélyke 150 érme kell hozzá...ide majd a későbbiekben visszajövök, mert imádom a régi részeket. Szóval, elértem az első szintet. Aranyos kis grafika fogad, amolyan gyerekeknek, valamint nosztalgiázó felnőtteknek való. Mivel már későre jár, csak az alapokat próbálom ki. Legfőbb a mozgáskultúra, avagy az irányítás. Az iránynyilakkal, na meg a bal analóg karral sikerült megmozgatni Pac bácsit, a jobb karral pedig a kamerát őrjítettem be egy kicsit. Amikor már a kameraman háborgó gyomrának hangjait füleltem, nyomtam gyorsan egy L1-et, amitől ismét helyre állt a rend, azután kipróbáltam az R1 hatását is, ami nem volt más, mint a közelítés, távolítás. Hamar rájöttem arra is, hogy ha a Négyzetet igénybe veszem, fel tudok gyorsulni, és így nem csak az emelkedőkön jutok fel hamarabb, de támadni is lehet ezzel a módszerrel, valamint ugrás után használva kellemetlen meglepetéseket okozhatok vele az ellenfelek számára. Utóbbit az X megnyomásával (amennyiben kétszer, vagy többször nyomom, elkezdek pattogni, mint egy gumilabda) sikerült előhozni. Még annyit, hogy a főhős mindenben automatikusan megkapaszkodik, csak utána kell segítségül hívni az X-et, ahhoz, hogy fel is juthassunk a kiszemelt helyre. Hát, ezek az első tapasztalatok. Holnap folytatom...csicsika...





CSAK NEHOGY SÁRGASÁGOT KAPJ!

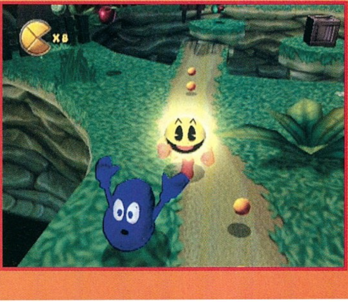
2003. JANUÁR 27. HÉTFŐ

Nos...vissza a jó öreg bogyóhoz. A feladat a megszokott. Szaladgálni ide-oda, felszedni a kis, lebegő golyókat, a gyümölcsöket, az érméket, na meg mindent, amit találunk. Amikor nagy sárga gömböt kaptam be, sebezhetetlen lettem, és ilyenkor tudtam megenni az egyébként megközelíthetetlen szellemeket. A többi ellenség általában egy-két fejberúgással elcsendesíthető. Ha piros bogyókkal találkozunk (általában egy kapcsolót kell aktiválni előtte...), akkor azokat érdemes felhasználni, mert rengeteg pontot is hozhatnak, ráadásul érme, vagy valami hasonló nyalánkság vár az út végén. Én általánosságban az összes fellelhető ládát szétütöttem, de ez csak az én vandál hozzáállásom, nem is a pont számított... :) Tulajdonképpen minden lényeges dolgot felfedeztem az elmúlt pár napban, nem sok probléma van a játszhatóság terén, talán túlontúl egyszerű is a feladatunk. Na jó, persze vannak nehezebb részek, de ezek csak a 3D-s platformjátékokra jellemző helyzetek. Azt hiszem lényegest leírtam a tesztben is, most már lassan meg kellene próbálkoznom az értékelő papírra vetésével. Az én véleményem szerint mindenképpen jól sikerült a visszatérés Pac-földre. A grafikától ugyan nem estem hanyatt, de még így is eléggé megnyerő a látvány, végül is egy mesevilágban járunk, nem pedig a szomszédos utcákat rójuk. A figurák aranyosak, jópofák, a környezetet meg úgy kell elfogadni, ahogy van. Mindenki tudja...nem a külső számít. A játszhatóság pont jó, a megszokott 3D-s platform hibákat magában rejti, de ezek nem olyan nagy negatívumok, amik igazán lerontanák az összképet. Néha megbolondul ugyan a kamera, de ezt hamar tudtam korrigálni...legalábbis a legtöbb esetben. Ami pedig kifejezetten tetszett...láttam, hogy hova ugrom, és láttam, hogy mikor kell földet érnem. A legtöbb hasonszőrű játéknál agybajt szoktam kapni, hogy néha túlugrom a célplatformot, vagy pont előtte zuhanok a szakadékba. Nos, ilyen probléma itt most szerencsére nincsen. A szavatosság addig tart, ameddig...vagyis, amíg végigvittem a történetet. Utána már sajnos a kutyát sem érdekli. Ez szomorú. A zenék, hangok aranyosak, gyerekesek, olyan kis idióták, de nem idegesítők. Ami viszont megint megfelelő, az a hangulat. Sikerült térben is megtartani a program alapvető pozitívumait, és így nem vesztek el a Pac-Man igazi értékei. Úgy hiszem, a játékot összességében csak ajánlani fogom majd a tesztben...mindazoknak, akik szeretik a sorozatot, vagy gyerekük van, vagy csak szeretnének egy kicsit kikapcsolódni ezzel a kis sárga gömböccel. Bár a főhős már soha nem fog akkora sikereket elérni, mint a régi időkben, azért még mindig lesznek vevők erre a stílusra is. Vagy azért, mert szerették korábban, vagy azért mert most akarják bepótolni az ismeretség hiányát. Egy szóval...nem a hónap játéka, de azért jópofa. Én mindenesetre kijátszottam magam vele, most már megírom inkább a tesztet, azután pedig veszek egy jó forró fürdőt, majd irány a jó puha, meleg ágyikó...kár, hogy csak a macskát ölelgethetem.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu







MARTIN BELESZÓL!

Remélem nem azért, mert öregszem, de szinte egyáltalán nem tudom már fejben tartani a különböző „új generációs" Pac-Man és Frogger klónokat. Nem emlékszem, melyik gépre mi jött ki és mi volt az alcíme, de azt konkrétan tudom, hogy több ilyen 3D-s átirat is napvilágot látott már. Ez az új is ugyanúgy klassz, mint a többi. Szórakoztató kis platformjáték, punnyadt délutánokra. Ha már unod a Final Fantasy X-ben a karaktereid tápolását... :D

PAC-MAN WORLD 2

NAMCO

MÁS VERZIÓ: X, GC

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (84KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jópofa, aranyos...pac-man 3d-ben
× semmi különleges nincs benne, nem túl szép

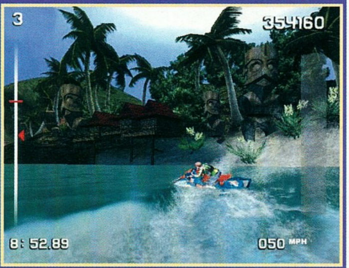
7 pont





SZÁGULDÁS VÍZEN ÉS VÍZESÉSEN KERESZTÜL!

Konzolon a mai napig is nagyon kedvelt téma a különböző extrémsportok megelevenítése, de egyik sem annyira kedvelt, mint a Jet-Ski. Ezt tudja a Sony is, ezért jelentette meg legújabb versenyjátékát a Jet X20-t, ami nem csupán egy sima Jet Ski-s játék, hanem egy trükközgetős/árkádos őrület. De nem is akármilyen! Profi megvalósítás, tökéletes grafika és odaillő zene, mindez a legkönnyebb irányítással, amit ilyen játékhoz ellehet képzelni. Grafikailag a program gyönyörű, kidolgozott és ami a legfontosabb, folyamatos – kiemelném, hogy „vízileg" eddig a legszebb, ami PS2-n látható! A pályák egyediek, ötletesek és a megvalósításuk nagyon helyénvaló. Sok van belőlük és mindegyik egyedülálló, de ami a legfontosabb, hogy nagyon hosszúak, ennek köszönhetően sokkal izgalmasabb a verseny, mint bármely másik játékban. Karriert itt is indíthatunk, ez a World Tour, aminek a lényege, hogy nyerjünk és ezzel újabb pályákat nyissunk meg. Az ezek után következő mód a Single Event, ami 3 alrészből áll. Sima versenyből, ahol a gép ellen versenyzünk; a Trick Mode-ban egyedül vagyunk a pályán, ahol egy bizonyos idő alatt minél több és jobb trükköt kell végre hajtanunk. (Amit észrevettem, hogy amikor Trick Mode-ban versenyzünk, több rámpát kapunk, így lehetőséget kapunk a nagyobb ugrásokra.) Külön tudunk gyakorolni is, amit azért versenyek előtt érdemes, mert az ellenfelek néha nagyon be tudnak keményíteni. A játék alapból könnyű, de ha állítunk a nehézségen akkor már igazi kihívást jelent, főleg, ha ilyenkor a hullámzás ereje is erősebb lesz, így járművünket elég nehéz lesz a helyes úton tartani – és még nem is számoltam az ellenfél keménységével... Hangilag az anyag rendben van, az effektek nagyon ott vannak. Egyedül a zenével nem voltam megbarátkozva, nagyon jellegtelen az egész, semmi hangulata nincs, bár a ha a Jet-Ski hangját belevesszük, akkor már kapunk egy nagyon jó kis undergound muzsikát :) A szereplő arcoknak is külön hangállományuk van, külön személyiség mind, és néha rendesen el lehet mosolyodni az idétlen beszólásaikon. Irányítása egyszerű, könnyen tanulható. Ha szereted az extrém hülyeségeket, vagy anno halálra játszottad magadat az SSX bármelyik részével, akkor ezt a játékot neked találták ki, ugyanúgy mint a WhiteOut, a legjobb extrém versenyek egyike!



JET X20

SCEA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (350KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ hangulatos, poénos, ötletes
✕ az ellen néha túl kemény

7.5 pont



NAGYONKIÁÁÁÁLY!
WHITEOUT

Mindhalálig porhó – a szádba! Ez az új árkád őrület Konamitól igazán nagy dobás volt így télre, mondjuk ez nem meglepő, hisz a Konami mindig is nagyon jó volt az árkád cuccokban. Talán azt is mondhatjuk, hogy megszületett a WipeOut jeges kisöccse! Na, de térjünk rá a játékra, ami igazán dögös introval mutatja be nekünk a lényeget – trükközni és győzni. Innen egyből a menübe kerülünk, ami korszerű, dizájnos, 'szal minden, ami egy menühöz kell. Itt is indíthatunk karriert, de ez nem olyan komoly, mint a Tony Hawk sorozatokban, egyszerűen csak kiválasztunk egy szereplőt (mellesleg nincs sok belőlük, de mindegyik egy külön személyiség), egy hozzáillő járgányt, versenyzünk, tuningoljuk, amit lehet és extrém trükköket mutatunk be. Ez szóban forgó járgány nem más, mint a hószán. (A trükkökről csak annyit, hogy kevés van belőlük és inkább a bmx/motocross felé nyúlnak.) Mindez olyan vizuális élményekkel megspékelve, hogy az már a szemnek is fáj, ilyen pl. az, amikor veszettül turbózunk és a pályából csak egy nagy homályt látunk magunk körül. A pályák grafikailag nagyon szépek kidolgozottak, egyszerűen veszélyesek, őrültek és televannak pakolva különböző méretű hóbuckákkal és extrákkal. Ugye alapkövetelmény a hó stílusossága. Ez nagyon élethű, néha olyan érzése van az embernek, hogy már lassacskán az arcába fog csapni – ez egy jó pont. A versenyeken bemutatott trükkökért pontokat kapunk és ezekből vehetünk magunknak új alkatrészeknek. Persze a pályáknak van egy bonusz részük is, ahol találhatunk különböző alkatrészeket. Helyszín van elég, de még ezeket is kevésnek találja az ember, hisz rövidek és elég gyorsan végig lehet menni rajtuk, no de sebaj, hisz a lángoló karikák átugrása bőven kárpótol minket mindenért. Van Arcade mód, ami egyszerű: csak adott pályán kell végig menned az ellent legyőzve. Van két játékos mód is, ami nagyon hangulatos: komolyan a WipeOut és a BurnOut 2 is elbújhat mellette. A hangok nagyon stílusosak és extrémek, tökéletesen illenek a karakterekhez, zeneileg már viszont elgondolkodtató a stuff, túl árkád hatása van. Végszóként az egy nagyon jó játék, nagyon hangulatos, grafikailag egyszerű de szép, zeneileg és hangilag gizda és ami fontos, hogy nagyon élvezetes – és ez nem az a tipikus csak ketten jó játszani játék. Mindenkinek, aki valami újra vágyik, vagy szereti a sportot (mert ez egy létező sportág), vagy csak egyszerűen szereti az őrült dolgokat, azoknak csak ajánlani tudom. (Végszóként, azért nem kap 10 pontot, mert Martin úgyis levinné 9-re ;)

Kou





WHITEOUT

KONAMI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (99KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ nagyon hangulatos, istenség
✕ ilyenje nem sok van... :)

8 pont

Az, hogy Martin hogy viszonyul egy programhoz, sok mindent elárul. Van, amit csak úgy odavet az embernek, hogy „erről meg erről kéne ennyi meg ennyi oldal”. Aztán vannak a kiemeltebb játékok, amiről meg is ejt pár szót, miszerint ezt meg ezt ne feledjem megemlíteni és feltétlenül írjak le bizonyos dolgokat vele kapcsolatban (a játékkal, úgy értem, nem a Martinnal). Ha pedig valamit úgy bíz gondjaimra ezen felül, hogy előtte vagy tíz percet eltölt azzal, hogy régi újságokat szed össze, valamint előkeresi a game régi, PlayStationös elődjeit, akkor biztos lehetek abban, a játék olyan, amiről szívesen írna ő maga, ami a minőség egyik biztos előjele. Mint az már sejthetitek, a Tenchu 3: Wrath of Heaven-nél ez utóbbi eset következett be, és ilyenkor az ember úgy érzi, még jobban oda kell figyelnie a game minden részletére (vagy megkapja a magáét alul a kis Martinos dobozkában :) **(Csináld csak a tüzet, kis tűzmesterem... Martin :)** Gondolom, akinek volt a 128 bites fekete isten előtt kis szürke gépezete, az valamiképpen mindenképp szembesült a szakmai berkekben csak „ninja szimulátornak” titulált Tenchu sorozat valamelyik részével. Én magam csak a másodikkal nyomultam, és a hangulat tényleg magával ragadó volt. Most, hogy főnökünk megint odaadta, már az ember persze kissé mosolyog a grafika kornak megfelelő minőségétől, de ez nem lenéző mosoly, inkább afféle nosztalgikus dolog. Pl. az egyik adón tegnap láttam az Orion űrhajó első részét, amiben „Meklén” és emberei először kontaktolnak a varangyokkal, és ugyanúgy mosolyra fakasztott a fekete fehér német sorozat, ami gyerekkorom egyik meghatározó eleme volt az Alfa holdbázissal együtt. Később (hogy a témánál maradjak) jöttek az első „alámondásos” videókban a nindzsák (vagy ninjaszok, ahogy az egyik ilyen narrátor nevezte őket), akik fekete meg fehér meg mindenféle színű kapucnis kezeslábasban ugráltak fel-le húsz métereket, kaptak el puszta kézzel nyílvesszőket, és tipikusan egyedül látványosan leméészároltak bármilyen létszámú és felszereltségű ellenséget (míg nem jött a főszereplő jó nindzsa és velük tette meg ugyanezt – nekem nem kell más, csak norrisz!). Ez persze a zsenge gyermekben megerősítette azt a tévhitet, miszerint a ninja egy afféle lelketlen gyilkológép, aki csak arra képes, hogy mindenféle cseles szerszámokkal vagy puszta kézzel eltegyen valakit láb alól. Az akkori irodalomban sem nagyon lehetett mást olvasni, mint hogy a ninja gyerekeket is mindenféle módon arra képzik, hogy hogyan műveljék a mesterséget. Természetesen ebben is van igazság, de a ninja csak annyiban gyilkológép, hogy megteszi azt, amit mestere parancsol. Ez pedig a japán szellemiséget nézve egyáltalán nem meglepő, és az inkább jóként feltálalt szamurájok is ugyanezt tették, persze kissé más kódexek szerint. Japánban természetesen mindennek, így a ninjáknak is „rendes” iskoláik és mestereik voltak, és ha az összest felsorolnám, akár könyvet is írhatnék cikk helyett. De nem tudom megállni, hogy egy kis összefoglalóval szolgáljak szerény tudásom szerint.



NINJA TÖRTÉNELEM

A ninja harci iskolák jellemzően a Ninjutsu (néha kötőjellel leválasszák a -jutsu tagot, ami lehet -jitsu is) névvel illethetőek. Ezen belül alakultak ki az egyes stílusok, amikből persze nem maradt fenn mindegyik. A legjellemzőbb, ami túlélt napjainkig ezek közül a **Togakure Ryu Nimpo**, az „elrejtett ajtó”. Az iskola 1160 tájára, egy Togakure elnevezésű faluban született szamurájra vezethető vissza, ki saját harci rendszerét ötvözve egy ninja tanításaival lett a stílus alapítója és első mestere. A ninjutsu alapvető tanításai:

Seishin teki kyoyo – a szellemi tisztaság, megtisztulás. Két része a **Go dai** és a **Kuji**. A **Go dai** maga a ninja szimbolikusan, az öt elem. A harcos e szerint él, gondolkozik és cselekszik. A föld (Chi) a stabilitás és önuralom, a víz (Sui) az érzékelés, a tűz (Ka) az értelem és lobbanékonyság, a szél (Fu) a jólelkűség és pozitív jellem, az űr (Ku) pedig a világegyetem, a másik négy elemet magába foglaló dolog. Hogy ezek miként kapcsolódnak a ninjához? Természetesen a „munkája” szempontjából, ugyanis az elemeknek lelki megfelelőik is vannak, amit ki lehet használni az emberekben. A Chi a lustaság és figyelmetlenség, a Sui a düh és ingerlékenység, a Ka a félelem és naivitás, a Fu a jólelkűség és szánalom, a Ku pedig a kapzsiság és mohóság saját céljainkra való fordítását tanítja. A **Kuji** a mélyebb, spirituálisabb gyakorlatokat jelenti. Tibetből és Indiából, Kínán át került Japánba és mélyen beépült a ninja vallásba. A **Kuji** két rendszerre tagolódik, a Kuji in a kilenc szavas pecsét, ami a filmekből jól ismert, indiai írásjeleket formázó ujj-összefűzéses koncentrációkból áll, a Kuji kiri pedig afféle láthatatlan rácsok és figurák levegőbe írása ujjal (lásd mikor Rikimaru leveti magát a vízesésnél a játék elején), amik a belső rejtett erőket kelti fel, s összesen kb. 81 féle ismert belőle. A többi tanítás felsorolás szinten:



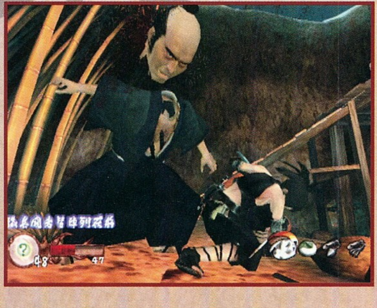
Tai jutsu: harc puszta kézzel. **Ken jutsu:** a kard használata. **Bo jutsu:** a bot használata **Yari jutsu:** lándzsa használat. **Nagitana jutsu:** harc alabárddal. **Kusari gama:** láncos sarló. **Shuriken jutsu:** dobócsillag, dobótőr, tüske. **Ba jutsu:** lovas harc, lovaglás. **Sui ren:** vízben való mozgás, küzdelem. **Kayaku jutsu:** füstképző és robbanó szerek. **Henso jutsu:** megtévesztés, álcázás, színészkedés. **Bo ryaku:** helyzetelemzés, stratégia. **Cho ho:** kémkedéssel kapcsolatos tanok. **Shinobi iri:** lopakodás. Ez az alapja a legjellegzetesebb ninja mozgásoknak. Például a ninja keze azért van elöl, hogy sötétben vagy félhomályban is



megérezze a nem vagy nehezen látható akadályokat. **Inton jutsu:** rejtőzködés, épületek felderítése és onnan kijutás. **Chi mon:** terepismeret. **Ten mon:** időjárással kapcsolatos ismeretek. **Kyojitsu tenkan ho:** filozófia.

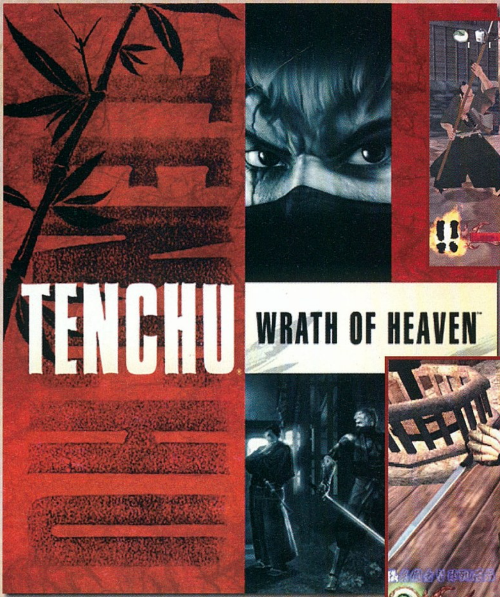
TENCHU TÖRTÉNELEM

A poligon ninják bemutatkozása 1998-ra tehető, amikor is az addigi erősen arcade („menj és irts ki mindenkit”) szemléletet leváltotta valami más, valami finomabb, valami nagyszerűen kidolgozottabb és intellektuálisabb játék, a **Tenchu: Stealth Assassins**. Az akkori gamerek lelkesedését mi sem jelzi jobban, mint hogy mindenki az már akkor legendagyanús Metal Gear Solidhoz hasonlította rögvest az Activision művészi alkotását. A történetben két főhős, Rikimaru („az erő kereke”), az Azuma shinobi ryu ninja klán vezetője és Ayame („sokszínű lány”), a fiatal, de profi kiscsaj szerepelt, kik Lord Matsunoshin Godha szolgálatában nyolc küldetésen keresztül bizonyíthatták hűségüket és rátermettségüket. A két figura természetesen eltérő tulajdonságokkal rendelkezett, és ez megmaradt a következő részekben is: a fiú erősebb, de könnyebben észreveszik és kissé nehézkes is a gyorsabb és könnyedebb, de gyengébb Ayaméval szemben. A játékban játszható nyolc küldetés teljes szabadságot adott a játékosoknak olyan szempontból, hogy nem volt szigorúan előre kijelölt út a végcélig. Az MGS hasonlat nem volt véletlenszerű, ugyanis a ninjákkal is kerülni kellett a felfedezést vagy a nyílt harcot lehetőség szerint, és ez a pályák végi értékelőbe is nagyban beleszámított. A missziókra nem csak a szokásos (kard, dobócsillag, vagy az európai nehezebb verziókban kés, mivel valamiért a dobócsillag ábrázolásának minden formájától szent irtózattal undorodnak ezen a kontinensen) felszerelést vihettük, hanem pl. olyan új dolgokat is, mint a mérgezett rizs (amit ha elszórtunk és a kiszemelt őr vagy kutya megette, heves gyomorgörcsöt okozva tette dolgunkat könnyebbé vele szemben), a figyelemelterelő furulya vagy álruha. A méltán nagy sikert aratott első részt 2000 vége táján követte a **Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins**. A rajongók és kívülállók egyaránt tátott szájjal bámulták a szemkiugrasztó intrót és készültek fel újabb álmatlan, végigjátszott éjszakákra. Érdekes módon a Tenchu 2 nem folytatása volt az elsőnek, hanem mintegy négy évvel az akkori történet elé utaztatta vissza konzolunkat (szerencsére nem a játék mi-





nőségében), amikor is Rikimaru és Ayame épphogy letette a ninja mestervizsgát. Az új rész az alapok megtartása mellett értelem szerűen sok újdonságot is hozott! Az első és legjobb az volt, hogy a 11 pályát a két szereplő külön történet szerint játszotta végig, amik akkor alkottak tökéletes egészet ha mindkettővel meg is csináltuk. S ha ez megvolt, egy harmadik, addig szereplőként feltűnő személlyel, Tatsumaruval is megtehettük ráadásként. A ninják már nem csak a szárazon, hanem a vízben is tevékenykedhettek, elbújhattak, sőt hosszabb ott tartózkodásnál egy bambuszcsövön át vehették a levegőt! Az egyetlen felróható dolog a kamerakezelésben nyilvánult meg, s ezt sajnos a mostani 3-ban sem tudták teljességgel meggyógyítani. Végre mi is kaptunk pályaszerkesztőt, ami csak Japánban járt az első rész mellé. Sőt, nem csak otthoni, hobby szintű pályagyártás lett a dologból, ugyanis a Sony begyűjtötte a rajongók által kreált legjobb 100 pályát, és kiadták külön, afféle küldetéslemez szintjén. Ez a **Tenchu: Shinobi Hyakusen** nevet viselte és különálló program volt, vagyis nem kellett hozzá az eredeti játék. A SH két ismertetőjele az, hogy borzalom nehéz, főleg az időlimitek miatt és (tudomásom szerint) csak japánban létezik hivatalosan. Igazi csemege volt a Tenchu fanoknak, térkép és egybefüggő történet nélkül persze. És lőn, 2003 elején az Activision és az Automex jóvoltából elért minket is a Tenchu 3 tesztverziója (a teljes játék kb. márciusban vagy utána várható, lehet kuporgatni rá a manit)...





TENCHU 3

Kik is az aktuális lopakodók? Nem meglepi: Rikimaru a férfias, Ayame a nőies, és nocsak, ki még? Tesshu, aki szintén férfias. (A játék elején még szakmai féltékenységből móresre akarja tanítani Rikimaru barátunkat.) A harmadik rész szintén Godha úr szolgálatában leli kedvenceinket, kit kilenc küldetésen (egyjátékos módban, mert van ám multi mód is!) keresztül szolgálnak, persze az igazságosság maximális figyelembevételével (értsd: csak rossz embereket és csatlósaikat irthatjuk büntetlenül). Mint már elárultam, többjátékos lehetőség is adott egymás elleni és melletti módban egyaránt, amikben teljesen egyedi küldetések játszhatók (tehát nem a történet mód szerinti missziókat kell újra végigvinnünk), sőt, külön a hat kooperatív missionhöz járó mozgásokkal kibővítve, mint például amikor a két ninja egyszerre végez egy ellenféllel! A három bérgyilkoshoz a második részhez hasonlóan három külön történet jár, persze az összefoglaló kerettörténeten belül. Bár visszafogom magam és nem kívánok túl sok részletet elárulni, de Tesshu azért akarja például Rikimarut megkeresni, mert előtte ölte meg azt a gonosz lánykereskedőt, akinek a skalpjára neki is fájt a foga! Mikor Tesshuval elérünk az első pálya végére, Rikimaru éppen akkor végez vele. A játék szavatosságára tehát nem lehet panaszunk, mert úgy is vehetjük, hogy három (sőt négy, ha a többjátékos módot is veszem) történetet kapunk egyetlen lemezen.



A kilenc egyszemélyes kaland természetesen a feudális Japánban ér minket. Az idő és a helyszín tehát nem fog sok meglepit okozni. Ami viszont engem meglepett, hogy nem találtam tréning módot! Nem tudom, hogy ez a tesztverzió sajátja, vagy pedig a kész játékban sem lesz, én mindenesetre sajnáltam. A Tenchu 2-ben is ezzel kezdtem a felkészülést, egy ilyen nehézségi szintű játékban nem kívánhatják, hogy gyakorlás nélkül az elején is sikereket érjünk el. Vagy arra gondoltak, hogy az eddigi három részt annyian játszották, hogy erre nincs már szükség? Esetleg a mély vízben való úszás tanulása volt a koncepció (vagyis éles küldetésekben betanulni az alapokat)? Most mindenesetre Tutorial menüpont alatt kapunk egyszerűen egy listát, amiben rövid leírás mellett kis ablakos animációkban szemrevételezhetjük az irányítást három csoportra bontva. A Movement a mozgás és haladás, s a tíz féle lehetőség nem tartogat különösebb érdekességet. Az Attacks a támadási manővereket mutatja be, normál és speciális mozdulatsorok (Combos – mint a jó nő:), és normál valamint speciális támadás, védekezés, a Special pedig az egyéb kezelési módokat, úgymint kamera és tárgy kiválasztás, plusz használat. Érdekes, hogy nem találtam itt sem, és a játékban sem hullák elcipelésre való lehetőséget, ami pedig a régebbi részben volt! Elég logikátlan, hogy a hullákat ott kell hagyni parlagon, ami persze elég hamar felkelti egy arra járó őr figyelmét.



Logikátlan dologból akad még pár, de szerintem ez csak keveseknek hiányzik. Példának okáért az őrök még mindig csak akkor vesznek észre minket magas pontokon, ha valamennyire egy szinten vagyunk velük, vagy ha nagyobb zajt csaptunk. Mondjuk ez még nem is akkora baj, de ha megtámadtam a fickót mondjuk az őrtoronyban és leesett, akkor el is felejti, hogy hol voltunk és lent kezd el keresgélni. Én a szétspriccelő vért sem hagynám felszáradni, ha már ott van a látványelemek között. Plusz feltűnik kedvencem, a fallal és tárgyakkal szembeni egyhelyben járás és futás, úgy az általunk irányított karakternél mint a gépieknél egyaránt. Ezt nem rónám fel akkora hibának, ha nem a negyedik résznél tartana a játék, na mindegy... Amit még megemlíteném, az a kard és más fegyverek amúgy nagyon szépen csillogó villogó pengéje, csak éppen ha egy igazi ninja ilyen reflektorral ment volna állandóan, ma már nem lenne senki, aki tanítani tudná a ninjutsut... Mit gondoljak a süket őrökről, akik nem hallják meg a teljes csendben azt, hogy valaki gázol feléjük a vízben, vagy árulóan ropog a lába alatt a hó? De ezeket fogjuk fel amolyan filmes bakinak, végül is a játék másban elég erősen közelít a tökéletességhez, de egy tesztelő dolga az, hogy észrevegye az ilyen kis nüanszokat is.

KEZELÉS

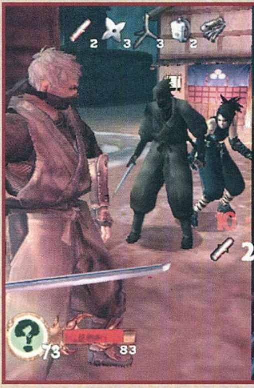
A kezelés Martin szerint eltérő kissé az előző Tenchukhoz képest, viszont az Options-ön belül minden gomb külön átkonfigurálható

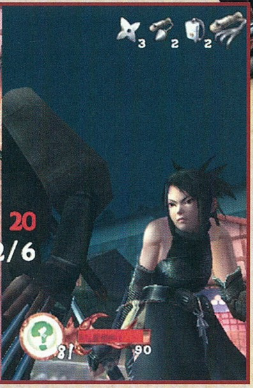
tetszésünknek és régi reflexeinknek megfelelően. Sajnálatosan viszont nem lehet invertálni a kameramozgatást, én pedig azt szoktam meg, így kudarcaim legfőbb oka az volt, hogy ellenkező irányba forgatva a nézőpontot egyszerűen nem láttam semmit a lényegből, pl. a közeledő ellenségből, aki bénaságomat kihasználva jól észre is vett. A kamera mint már írtam a történelemben amúgy is sarkalatos(an rossz) pontja a T3-nak is. Bár van lock funkció, ami az ellenségen tartja a fókuszt harc közben, de ez csak ott hatásos. Lopakodásnál rengetegszer van, hogy a kamera önállósítja magát és direkt olyan helyzetet vesz fel, amiben nagyon jól látjuk a falat a hátunk mögött, mikor vagy három őr mászkál az ellenkező irányban. Persze, lehet manuálisan után állítani, de ez nem mindig 100%-os. Különösen érezzük ezt mondjuk akkor, ha fel-le kéne néznünk, de ehhez az L1-et kell használni, mert spontán nincs ilyen lehetőség (!), viszont ilyenkor már nem a kamera, hanem a mozgás joy a használandó eszköz, brrr... A kezelés ezt leszámítva használható szerencsére, bár lopakodás módban is váltanak a joy-ok, és az addigi kamera gombbal fordulunk, a mozgás karra az oldalazás kerül. Meg kell szokni, és akkor nem lesz baj, csak ezzel átidegeskedjük az első missziókat jól, és ezt nem kellett volna.

A Wrath of heaven többi része megtartotta a Tenchu hagyományokat, vagyis a fő szempont továbbra is az észrevétlenül lopakodás, türelmes figyelés és meglepetésszerű támadás az alkalmas pillanatban. A sikeres akciót a játék igen véres és durva jelenetekkel jutalmazza, már ami a látványt illeti, de ezt majd a grafika tárgyalásánál részletezem, mert a másik szempont a kilenc Kanji begyűjtése, amik itt japán szimbólumokban nyilvánulnak meg a képernyő alján. Ha megvan az összes, akkor lopakodónk egy újabb mozdulatsort tanul meg (pályánként csak egyet), ami jellemzően valami harci kombó. Igaz, ez csak a két ismerősre igaz, mert Tesshunál nem volt ilyen, legalábbis az első küldetésekben. Tesshu amúgy is más, ő egy igazságért küzdő földalatti (titkos) szervezet harcosa és csak éjjel bérgyilkos, mivel hétköznapjait orvosként éli. Gyilkolási stílusa alapján egyértelműen csontkovács, ugyanis áldozatai jellemző módon valamilyen nyak- vagy hátcsigolya rendellenességben hunynak el. Emellett előszeretettel használja dobótűjét is egy kis tarkón szúrásra, ami bármilyen nyavalyát vagy kórságot azonnal elmulaszt. Végül is az ő módszere a legemberibb a gyengébb idegzetű playereknek (aki ilyen az inkább játsszon a Dr. Muto-val), ugyanis Rikimaru és Ayame inkább szúr, vág, és fejetlenségbe kergeti áldozatait szó szerint. A nyílt harc nem igazán ajánlott, mert egyrészt a fickó összekiabálja társait is, másrészt pedig nem buták és igyekeznek körbevenni minket! Aki meg azt gondolja, hogy eh, majd teletömi a zsebeit életerő csomagokkal, az csalódni fog! A játék ugyanis elég reális és nem szokása a health csomagok bőkezű adakozása, sőt, ha elhasználtuk nem is kapunk spontán újakat a következő kaland elkezdése előtt a felcuccoló képernyőn, vagy esetleg egy halál utáni restartnál. Az előző Tenchukhoz hasonlóan a kikerülendő és likvidálandó őrökre kell a legjobban vigyázni, de fellelhető a kutya is – ami amellett, hogy ugat, még támad is és képes hosszú ideig lógni a kezünkbe harapva! Állatból még van riasztó macsek is, ami a készítőknek valamiért szimpatikusabb, mint az eb, ugyanis azzal ellentétben nem lehet megölni (vagyis nekem nem sikerült, pedig hajkurásztam poénból egy darabig a cirmosokat).



A civilek megölése viszont elég szigorúan büntetendő, tradicionálisan, ha kinyírtunk (véletlenül) alantas hajlamainknak engedelmeskedve egyet, már lőttek is a Kanji jeleinknek. De van, hogy az őrök életére is vigyáznunk kell, pl. Gohda rezidenciáján, ahol a feladatunk csupán a bujkálás. A kézzel rajzolt térkép is visszaköszön, persze a képernyő közepén, hogy ne lássunk semmit a tájból, és emiatt jól le is estem a barlangos küldetésben a szakadékba. Leesni ettől eltekintve leeshetünk elég magasról is, csak ekkor idő a ninjánknak, míg feltápászkodik. Azt hiszem minden fontosabb dolgot említettem, ami egyaránt informatív volt az öreg és fiatal tenchusoknak egyaránt. S most lássuk, mibe öltöztették mindezt az új 128bites kor hajnalán a grafikusok (igen, ez még csak hajnal, bár a delet bearanyozó, Primal nevű nap széle már látszik a horizonton)...





AMI KÍVÜLRŐL LÁTSZIK

Az új rész az elvárásaimnak megfelelően nagyon kellemesen indult, s ezzel maradéktalanul beváltotta azt, hogy hittem színjátszásának, a bizalmamba fogadtam és nem kezdtem el gyanakodni. Ne ítéljetek el, ti mit gondoltatok volna egy olyan nyitó Rikimaru pályáról, amiben egy filmszerű erdőben vagyunk, lábunk a rohanó folyóban tocsog, a levegőben pára és ebben fényes pengeként áthatoló, fákon átszűrődő napsugarak kreálnak dinamikus fény-árnyék hatásokat? Mikor meglátjuk az előtérbe kerülő fa oldalán mászó ormányos bogarat és a fejünk felett kergetődző kisebb bogárcsapatot? S mikor elérünk a vízeséshez, a nap a szemünkbe süt, szivárványos lens flare effektet generálva, a kamera távolodik, s a gamer csak bámulja az így feltáruló tájat, miközben nyála a kontrollerre csöppen? Ekkor támad a Tenchu 3 és a nyáladzó játékos szemébe szúrja a semmiben sem kiemelkedő in-game grafikát. Eh. Sehol egy valós csillanás, a kardon és más pengéken is csupán egy teljesen automata effekt fut végig. Az árnyékunk is teljességgel konstans, állandó, mindegy neki, hogy milyen fényforrás van a közelünkben, mert ezek a fényfoltok csak a lopakodásban számítanak, plusz néha villogtatják a közelben levő tárgyak és emberek felszínét. Nem igazán látszik, hogy három éve kezdték el fejleszteni a stuffot, legalábbis grafikai szempontból semmiképp. A ninja lába ráadásul félig belelóg a ferde lapokba, mint amilyen pl. a házak teteje. Ez sajnos nem érdemli meg a kiválót, csak a jó értékelést, de ez is most olyan jó, hogy „jó, jó, semmi komoly hibája nincs, de nem is emelkedik ki semmiben". Egyedül Ayame kezdő pályája említésre méltó, de abban is csak a kezdőpont, ahol a bambuszerdő tisztásán égő tábortűz szépen világítja meg a környezetet, és a havazás. A két fiú egy kereskedő birtokán kezd, ahol csak házak vannak meg őrök, meg pár gömb alakú bokor, amikbe ha belemegyünk meg se rezdülnek. Ami pozitív (mert ilyen is van azért szép számmal), az a színes fákról lehulló színes levél és az esős pályák, ahol amolyan MGS módra veri vállunkat az égből szakadó víz. A házakban pedig a felsuvickolt fapadlók tükrözik a lámpákat, de csak azokat, amik földközelben vannak. Mi volt még, gondolkodom...áh igen, a barlangokban átlátszó kristályok csillogtak a falon, a fáklyákban és táborban égő tűz pedig meleg levegő remegtetés effektet produkál. Fanyalgásaim ellenére viszont be kell látnom, hogy a táj elég életszerű, és van, hogy az ember elnézegeti egy-egy helyen, mert kedves a szemének. A mozgató rutin jól végzi a dolgát, röcögésnek, akadozásnak, távolban felépülő





objektumoknak nyoma sincs, és a sima, folytonos mozgásokat nagyban segíti a jól eltalált motion blur – elmosás trükk is.

Animáció terén is kezdem az elmaradott dolgokkal. Szóval, a mozgások szépek és jók, amíg tart a motion capture fázis, viszont hirtelen és durván kezdődnek és végződnek, illetve mennek át másik mozdulatsorba. Erről is írtam már valamikor valami eszmefuttatást, a probléma tehát nem új keletű. A mozdulatok ettől eltekintve profik, de nem érik el az eddig általam legtökéletesebbnek ítélt Mark of Kri szintjét. Viszont mi nem azért szeretünk ninjaszosat játszani, mert lehet benne fákat látni meg házakat, meg szép benne a mozgás, hanem miért is…?

Igeeen, az öldöklés miatt! Melyik játékban csinálhatunk ezen kívül olyat, hogy a gyanútlan őr mögé lopakodva hirtelen elkapjuk a fejét, hátrahúzzuk, közben kardunk már a légcsövet is átvágva a csigolyáknál tart, hogy egy tized másodperc múlva a fej pattogva guruljon a földön, miközben spriccel belőle a vér, akárcsak a lassan eldőlő torzó tátongó nyaki verőereiből? Vagy ki ugrana az életben a szomszéd Pistike fejére a háztetőről, lábaival megtámaszkodva a vállán, kardját pedig a fején átszúrva emlékeztetnie a tegnapi nyelvnyújtogatásra? Igen, ez a Tenchu, és mi ezért tiszteljük, mert a véres és brutalité jelenetek nagyszerűen ellensúlyozzák a játékmenet lassú, türelmes és megfontolt gördülését. Látványos, nagyon is az, de aki mégis inkább a stratégiai részt imádja és rosszul lesz a kiömlő hemoglobin látványától, az Options-ben ki is kapcsolhatja a filmszerű kivégzéseket. Ezt nem kell megtenni viszont akkor, ha az ember éppen Tesshuval halad a megpróbáltatások közepette. Az ő kivégzései ugyanis egytől eltekintve tiszták, fröcsögő vér és kiontott belső szervek nélkül. „Akkor hát mi ebben a látványos?" – kérdezi a vérre szomjazó Tenchu mániás. Nos, Tesshu működését orvoshoz méltóan egyfajta röntgenképen láthatjuk! Bár kérdezhetnénk, mit keres a feudalizmusban ilyen technológia, de ne tegyük. Élvezzük inkább a kimozduló csigolyákat vagy a kisagyba hatoló tű sima mozgását. „És mi van azzal az egy kivétellel?" – kérdi újra lassan alvadó levesét szürcsölgetve a játékos, majd mikor meglátja elégedetten dől hátra kriptájában. Ugyanis a pusztakezes ninja egy határozott mozdulattal nyúl be áldozata mellkasába, kitépi a dobogó szívet, majd megvetéssel engedi el az ernyedő testet! Nah, remélem már mindenki elégedett.



Tesshu az őrök figyelmét elég érdekesen tereli el: lopakodó helyzetben, a Kör gombbal ad ki magából kutya, macsek és kakas hangokat! Jut eszembe, bár Tesshu nem hurcol fegyvert, az őrök lándzsáit ő is fel tudja venni, ami mondjuk közelharc esetén hatásosabb néha, mint a rövid kard vagy ököl. A sima ellenfelekkel nem is lesz sok bajunk, sőt, az első küldetések főellenfelei is mintha elég gyengécskére sikerültek volna, igaz, én normában nyomtam, nem hard fokozaton. Mielőtt el nem felejtem, minden küldetés három féle módon (layout) játszható!



ÖSSZPONTOSÍTÁS

A Tenchu 3 nagyon jó! Tudom, ez furán hangzik, mikor fél oldalakat nyavalygok a hibák miatt, de ez azért van, mert egy kiváló játékban minden ilyen hiba ordít, mint szépségkirálynő orrán a pattanás. Egy közepes játékban az ember legyint, de a Wrath of Heaven hangulata túl jó ahhoz, hogy ilyen amatőr kamerakezeléses hibákkal és egy évvel ezelőtti grafikai külalakkal lássák el. Aki játszott az eddigi Tenchukkal, az megkapja a filinget, nyugodt lehet. Aki pedig nem ismeri a ninjás gamét, az egy Metal Gear Solid stílusra számítson. Aki pedig nem játszott a MGS-sel... hm. Annak nem tudok mit mondani. Olyan dolog ez, mint a Gran Turismo sorozat. Újítást ne nagyon keressen senki, de nem is lenne értelme. Ez Tenchu, tenchu alapokon, tenchu stílussal és tenchu játékmenettel. Ha teleraknák vadi új dolgokkal, az már nem a tenchu lenne. Nem tudom érthetően fogalmaztam-e... Most megírom az értékelőt, fürdök, majd jön a másik japán játék, a Sword of the Samurai tesztelése. Akit real life is érdekel a ninjutsu, az kis hazánkban is akadhat iskolákra, egy kis utánjárással persze. Hopp, mi volt ez a zaj az ablak felől? Megyek, megnézem... Argh…

soke Dzson Shojuken







MARTIN BELESZÓL!

Sokan támadták az első Tenchut „szögletes" grafikája miatt; hogyan is tudtam volna elmagyarázni nekik, hogy ennél a semmihez sem hasonlítható játéknál a legutolsó szempont a grafika szögletessége? Hogyan mutathattam volna meg azt a filinget, amikor a negyvenharmadik alkalommal kezdesz neki – ugyanolyan izgalommal, mint először – ugyanannak a pályának, hogy végre úgy sikerüljön megcsinálnod, hogy egy őr sem vesz egyszer sem észre? Iszonyat király game a Tenchu 3! Pont olyan jó, mint az első rész!

TENCHU 3: WRATH OF HEAVEN

ACTIVISION

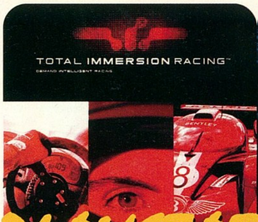
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

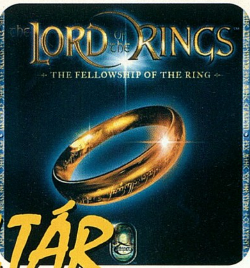
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (39KB)
analóg irányító (dual shock)

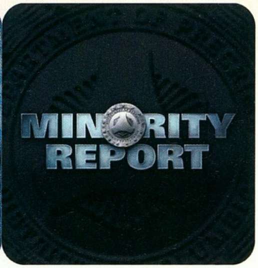
✔ nem okoz csalódást a játékmenet és a hangulat
✕ csak néha a kamerakezelés...

9 pont





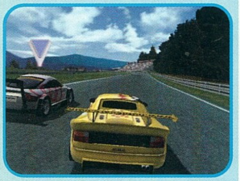




PLAYSTATION 2 LELTÁR

TOTAL IMMERSION RACING

Kedves nézőink… E havi Leltárunkat egy teljesen jellegtelen autóversenyes programmal nyitjuk. Mint láthatják, van benne minden, ami jobbá tehetne egy hasonszőrű próbálkozást, de jelen helyzetünkben még csak esélyünk sincs a valódi szórakozásra. Próbálkozhatunk egy karrier történetének elindításával, küzdhetünk idő ellen, vagy lenyomhatjuk egy ismerősünket is. Azt a kérdést, hogy mindez kinek jó, ki tette fel? Cöcöcö… Vegyük úgy, hogy meg sem hallottam. Indulás előtt eldönthetjük, hogy kilométer, vagy mérföld, valamint azt is, hogy száraz, vagy nedves…persze ez utóbbi variációk az útra vonatkoznak. Aztán, amikor elindul végre a futam…felkiáltunk: „Te jó isten, ez nem valami szép!" (by SiD)… Hát igen. Nem valami szép, de még csak nem is mutatós. A mellékelt bejátszások önöknek is bizonyítják: a TIR nem igazán használja ki a PS2 erejét. Látványban alig jobb a játék, mint mondjuk egy igazán kidolgozott PSOne program. Ez szomorúvá tesz…ohh, hölgyem…köszönöm a zsebkendőt. Aztán a zenék…egyszerűen borzalmasak. Monoton, unalmas, egyszerű tucc-tucc. Ja, hogy ön szereti…bocsásson meg. Sebességből van elég, csak én nem leltem rá, ráadásul az ellenfeleknél mesterséges intelligenciának még csak a nyomát sem találjuk. Ilyen ez a Total Immersion Racing…kérem szépen. Akit komolyabban érdekel a téma, az fellapozhatja az 576 Konzol 56. számát, amiben SiD kollégа egy teljes oldalon keresztül boncolgatja a cím Xbox verzióját. Hát…talán legyen is elég ennyi. Búcsúzóul nézzenek meg egy kis összeállítást a nagyobb koccanásokból…bár sok értelmét ennek sem látom, mivel nem törnek az autók… Nemsokára ismét találkozunk…talán nem rontok el semmilyen meglepetést, ha annyit elárulok, hogy mutánsokat látunk vendégül. Figyeljenek!





MÁS VERZIÓ: X

4 pont

X-MEN: NEXT DIMENSION

Ismét önökkel…ismét én. Vendégeimet, beszélgetőtársaimat ismerhetik képregényekből, filmekből, és még sorolhatnám a lehetőségeket. Ők mutánsok, valamint számkivetettek. Persze nálam menedéket találhatnak még ők is. De most inkább a csapat vezetőjét kérdezném a programmal kapcsolatban. Ha jól látom…igen…a professzor most nem tarthatott velünk, ezért Rozsomákot fogom szóra bírni… „Morrr…" Jézusom…szedjék már le a kezemről!!! Ehh… Inkább Viharral beszélgetnék. Mi a véleménye a frissen megjelent prog… „Hagyjon már minket békén, csak statiszták vagyunk, és azért jöttünk, hogy a háttérben álldogáljunk, de ha ez így nem megy, fel is út…" (a kis csapat kivonul). Hát izé. Ez nem úgy jött össze, ahogy én azt szerettem volna. Nos… Az Activision fejlesztése tartalmaz mindent, amivel sikeres lehetne, de sajnos valahogy nem úgy jöttek össze a dolgok, mint ahogy azt remélték a fejesek. A lehetőségeink megszokottak, a különböző játékmódokra nem térnék ki…nem okoznak meglepetéseket. A grafika a gyenge Jó és az erős Közepes között mozog, ezért ettől sem fogunk hasra esni. Szerintem kicsit nehézkesen mozognak a karakterek, emiatt pedig lassúnak tűnik az akció. Vannak varázslataink, összehozhatunk kellemes kis kombinációkat az ellenfelekkel szemben, sőt még bizonyos pályákon a díszletet is lebonthatjuk, amolyan DOA módra. Alapjában véve nem lenne rossz az X-MEN, csak szerintem nem váltotta be a hozzá fűzött reményeket. Nézzék meg a Mortal Kombat új epizódját. Na úgy kellene kinéznie ennek a játéknak is. Tehát érdemes kipróbálgatni, bele lehet nézni, sőt…a képregény rajongóinak akár nyugodtan ajánlgathatom is. A PS2 verzió valamivel talán többet érdemel, mint az X változat (egy oldalas teszt az 56-os számban, Böjtös „átlagosképességű" Gábor tollából…járok én néha a fórumok felé…;), már csak azt kell eldöntenem, hogy fél, vagy egypontnyi a különbség…





MÁS VERZIÓ: GC, X

7 pont

THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Hölgyeim és uraim, kedvenc „mesénk" látogatott el hozzánk ismét. A Gyűrűk Ura sikere töretlen. A minap pont ezen gondolkoztam egy könyvesbolt előtt állva. A kirakatban ugyanis csaknem tíz fajta LOTR könyv álldogált. Kezdve az eredeti regény ezredik kiadásától a második film poszter albumáig, A lista pedig eléggé növekszik. Lassan már ez is olyan lesz, mint a Star Wars. Tolkien meg forog a… Természetesen a szoftvergyártó cégek sem akartak kimaradni ebből a nagy bizniszből, így az EA, valamint az Universal is megjelentette a maga kis alkotását. Mindkettő boncolgatva lett már a Konzol hasábjain…a Fellowship X tesztje, végigjátszása az 55. számban olvasható. A Vivendi/Universal páros alkotása talán annyiból lett jobb a konkurens akciójátéknál, hogy végig a könyv cselekményét követi. Kevésbé akció, valamint kicsit egyszerű is, de azért kellően hatásos lehet jó néhány jelenet, ha igazán szerettük a köteteket. A legnagyobb hibája, hogy rövid és egyszerű. Az X, és a PS2 verzió egyébként teljes mértékben megegyezik, az egyetlen különbség az, hogy az előbbinek talán jobban finomítva volt a grafikája. Nekem legalábbis jobban meseszerű érzésem volt, a Sony változatnál viszont „csak" egy videojátékban éreztem magam. Maga a program egyébként jópofa, sok apró feladatot kell megoldanunk. Ilyen például a keresgéléstől kezdve a háziállatok begyűjtése, vagy a bujkálás, settenkedés, hogy észre ne vegyenek. A regény kedvelőinek nagyon ajánlható a stuff, de amúgy csak a kaland rajongók próbálkozzanak vele. Most pedig következzen egy újabb filmes adaptáció, méghozzá a Spielberg féle Különvélemény konzolos változata.





MÁS VERZIÓ: GC, X

7.5 pont

MINORITY REPORT

Ez a program is volt már tesztelve, méghozzá két oldalon keresztül az előző számunkban. A film ugyan elég jóra sikeredett, de ez a játékról már nem igazán mondható el. Egy teljesen szimpla, hétköznapi verekedős anyagról van ugyanis szó…amolyan „megyünk, oszt gyakunk…" módra. A mozi alaptörténetéből is csak annyi maradt meg, hogy bűnesetek megtörténését akadályozzuk kis csapatunkkal. Tom Cruise nem adta arcát a projecthez, ezért aztán egy vadidegen fickóval csapjuk le a robotok, emberek seregeit. A cél…túljutni minden megpróbáltatáson. Nagyon egyszerű a feladat, csak le kell ütni mindenkit, és meg kell találni a továbbvezető utat. Elnézést uram…igen ön! Feljönne kérem a színpadra? Tessék, itt az irányító…próbálja ki! Látja…megy ez. Menjen arra, azt verje meg …nem, ne a falat üsse…mögötte…argh …látja…most meghalt…na…egyes, üljön le! Mindegy. Akkor is egyszerű. Túl egyszerű. A grafika sem egy hű de nagy szám…nem csúnya, csak éppen nem tartalmaz semmi különlegeset. Az üvegtörés élvezhető, mint ahogyan az energialökések is jól néznek ki. A probléma az, hogy egy-két óra elteltével olyan szinten fogjuk már unni a folyamatos öldöklést, hogy soha az életben nem vesszük elő többé a lemezt. Kár, mert izgalmasabb is lehetett volna a Minority Report. A DVD-n találhatunk extrákat, amik között filmeket tekinthetünk meg, egy klipet is meghallgathatunk, na meg azokat a különlegességeket, amiket már behoztunk a normál játék alatt. Hááát…körülbelül ennyi, ami elmondható a Különvéleményről. Picivel jobb, mint a hasonszőrű Dark Angel, de én egyikre sem áldoznék pénzt. Önök pedig majd eldöntik, megveszik-e, vagy sem. A rövid reklám után visszatérünk, várjanak meg…





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

4.5 pont


576 KONZOL
ELECTRONIC ARTS™

SEGA™

576 KONZOL



VICE CITY VÉGIGJÁTSZÁS (HARMADIK, BEFEJEZŐ RÉSZ)

1. UNIQUE JUMP, RAMPAGE ÉS HIDDEN PACKAGES LOKÁCIÓK

Igen, a két böszme nagy térképen fellehető minden, ami a unique jumpok (azaz ugratások), a rampage-ek (az időre teljesítendő öldöklések/pusztítások) és a hidden package-ek (a száz darab rejtett csomag) felleléséhez kell. Az első térképen a számmal jelölt helyeken találjátok az ugratásokat. Általános tanács: ugratni mindenről lehet, ami kellőképp meredek. Rámpák, falnak támasztott deszkák, lépcsők (a repülőtér esetében a mozgatható lépcsők) – tehát minden esetben ilyesmit keressetek. Ugratni MINDIG a PCJ-vel ugrassatok: könnyű, gyors, jól manőverezhető és nagyon jól gyorsul – ez utóbbi a legfontosabb az ugratásoknál, mint látni fogjátok, néha nagyon kevés hely van a nekifutásra. A unique jump akkor sikerül, ha a játék „moziszerűen" azaz egy külső kameraállásból, lassítva mutatja be, ahogy repülsz (pénz is jár érte, 100 dolcsiról indul, és mindig egy százassal nő).

A rampage-ekhez (a térképen sötétebb színű robbanás-sal/tízágú csillaggal jelölve) nem nagyon lehet tanácsot adni: adott a fegyver, adott az időlimit és adott a célpontok száma. Ha nem sikerül (megölnek, vagy nem teljesíted a keretet) nem kell elkeseredni, mert bármikor nekifuthatsz újra. A kis halálfejes ikont nem mindig könnyű megtalálni, alaposan nézz körül a jelzett helyen – ha épület van ott, menj mögé, nézz fel a tetejére (helikopter!), a környező bokrokba, vagy éppen menj be ha tudsz és keresd ott. Ugyanez vonatkozik a rejtett csomagokra is (amit háromszöggel jelölünk azt eleve a tetőn keresd): alaposan körbe kell szaglászni értük, általában azért nincsenek lehetetlen helyekre letéve – néhány kivételével :-) A száz csomagot már a játék közben érdemes összeszedni, mert igen finom jutalom jár értük:

10 Hidden Package – páncél

20 Hidden Package – láncfűrész

30 Hidden Package – Python

40 Hidden Package – lángszóró

50 Hidden Package – lézeres célzású mesterlövészpuska
60 Hidden Package – Minigun

70 Hidden Package – rakétavető

80 Hidden Package – Sea Sparrow Diaz villája mögött

90 Hidden Package – Rhino (tank) a Fort Baxter Airbasen

100 Hidden Package – megjelenik a Hunter (a harci helikopter) a Fort Baxter Airbase-en

2. CHECKPOINT VERSENYEK #2

A múlt hónapban kettőt (Test Track, Trial by Dirt) már kitárgyaltuk, most jöjjön a maradék

A. Ocean Beach Sparrow

Az első a négy helikopteres checkpoint race közül – a lényeg az, hogy meg kell találni a rejtett helikopter, aztán nyomni egy jó kis időkorlátos checkpoint versenyt. Minimális pénz jár értük, 100 dolcsi.

Az első helikopter így találod meg: indulj az Ocean View Hoteltől, menj délnek a tengerpart mellett futó úton. A második kereszteződésnél fordul jobbra, itt menj két kereszteződésnyit – itt (elvileg :-) balra lesz egy rózsaszín épület, annak tetején pedig a helikopter.

B. Vice Point Sparrow

Keresd meg a Pay'n Spray-t. Az utca másik oldalán egy apartman-komplexum lesz, ahogy bemész közéjük, fordulj jobbra, és látni fogod.

C. Little Haiti Sparrow

A legegyszerűbb, ha helikopterrel keresed meg – a Kaufman Cabs mögött lesz, néhány épülettel lejjebb, a tetőn. Ha már összebalhéztál a haiti bandával, akkor csak óvatosan, mert lőni fognak rád.

D. Downtown Sparrow

Ez ugyanott lesz, ahonnan a G-Spotlight misszió indul – ennek megfelelően csak akkor tudod megcsinálni, ha azt már teljesítetted.

E. PCJ Playground

Ahogy a neve is mutatja, itt egy PCJ-vel kell száguldoznod. A motort a Malibu Clubnál találod, az utca másik oldalán, a fal mellett szokott megjelenni. 24 checkpoint, sokat kell ugratni, két perced lesz rá. Kis gyakorlással könnyen megcsinálható.

F. Cone Crazy

Az Ocean View Hotel (a kezdőhoteled) melletti többszintes garázs felső részén találsz egy Stalliont, ez indítja be a versenyt. Öt checkpoint van, körülöttük bójákkal (nem döntsd fel őket) – tizenkét másodperccel indulsz, és újabb tizenkettőt kapsz minden checkpointért.

3. UTCAI VERSENYEK

Ezeket csak akkor tudod nyomni, ha már tiéd a Sunshine Autos Car Showroom. Keresd meg a rózsaszín kört a térképnél – itt tudod beindítani az utcai versenyeket. Versenyezhetsz tisztességesen is (ajánlott jármű: Hotring Racer), de a gonoszabb lelkületűek nyugodtan robbantsák fel a konkurenciát egy jól irányzott rakétával már a verseny legelején... :-) (Vagy parkoljanak egy hatalmas buszt eléjük! ;) A következő versenyeken vehetsz részt:

1. Terminal Velocity

Hosszúság: 1.1 mérföld
Részvételi díj: $100
Jutalom: $400

2. Ocean Drive

Hosszúság: 1.65 mérföld
Részvételi díj: $500
Jutalom: $2000

3. Border Run

Hosszúság: 1.93 mérföld
Részvételi díj: $1000
Jutalom: $4000

4. Capital Cruise

Hosszúság: 2.44 mérföld
Részvételi díj: $2000
Jutalom: $8000

5. Tour!

Hosszúság: 2.86 mérföld
Részvételi díj: $5000
Jutalom: $20,000

6. V.C. Endurance

Hosszúság: 6.1 mérföld (!!!)
Részvételi díj: $10,000
Jutalom: $40,000!

B. Shooting Range

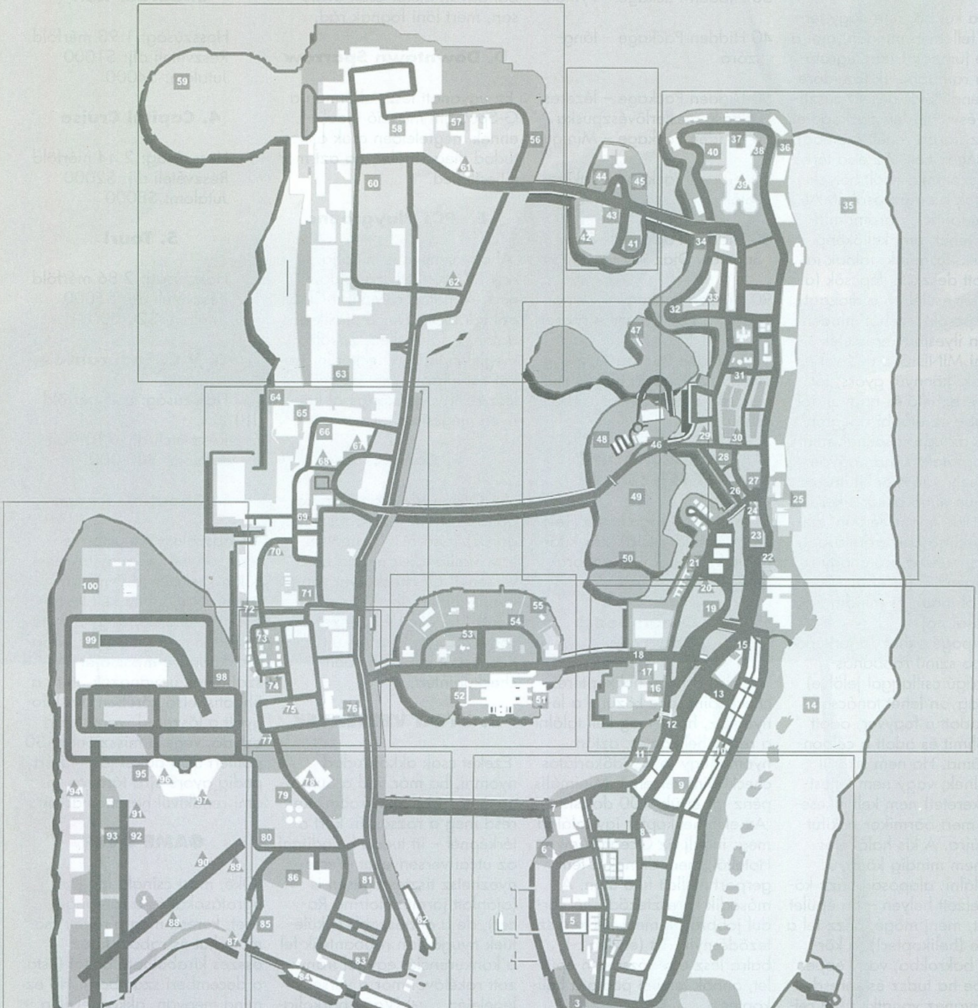
Ez abszolút nem utcai verseny, de már nem nyitok neki külön szekciót: a Downtown Ammu Nationben kell lövöldözni – feltétele, hogy már teljesítetted a Malibu „The Shootist" kódnevű misszióját. A szabályok ugyanazok, mint a Shootist első körében: ha kifogyott a lőszered, vagy lejárt az idő, vége a missziónak. 30 pontért 500 dolcsi jár, 45-ért pedig gyors újra tárazás – ami rendkívül hasznos dolog.

GAME OVER

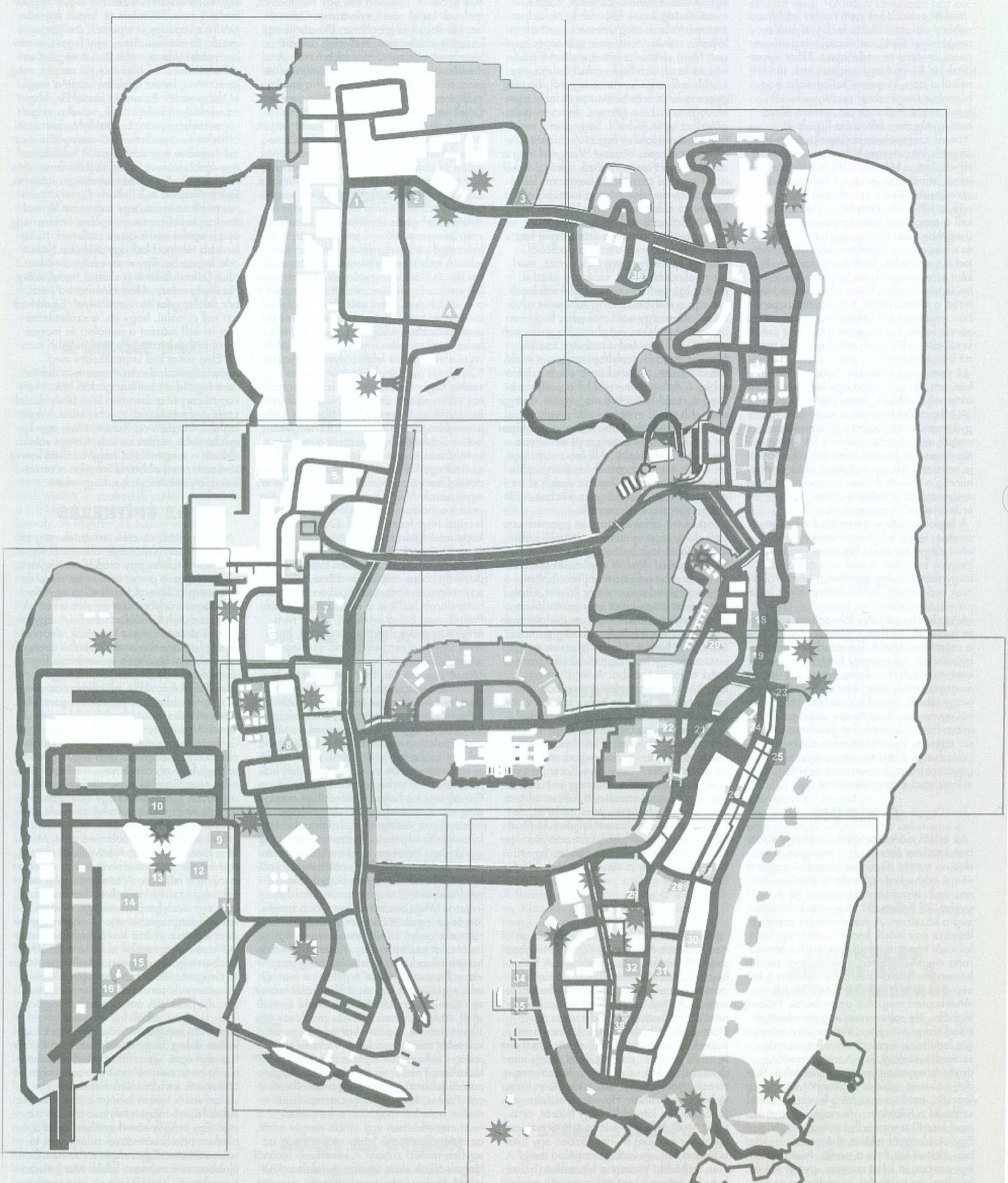
Oké, most csináld meg az ugratásokat és a rampage-eket, keresd meg a rejtett csomagokat és rabold ki az összes kirabolható boltot (lista a decemberi számban). Ha ez mind megvan, akkor (elvileg :-) 100 százalékon állsz – azaz teljesen, abszolút, a végletekig végignyomtad a Vice City-t. A száz százalékért sok finomság jár (örök lőszer, 200-as health/armor, nagyobbat sebző kocsik, testőrök), plusz kapsz egy pólót, amire az van írva, hogy... Na de ezt inkább nézzétek meg a saját szemetekkel. :-)

Liquid

Vice City rejtett csomagok térkép



Vice City ugratások és ramapagek



SOS FINAL ESCAPE - VÉGIGJÁTSZÁS

KEZDÉS

Mielőtt nekiállnánk nem árt ha letisztázni néhány dolgot. Először is, figyeljetek a rengésekre! Gyakran rázzák meg utórengések a város maradványait. Ekkor nyomjátok az R1-et, hogy megússzátok sérülés nélkül a bajt. Vigyázni kell viszont, hogy bizonyos rengéseknél veszélyes kő- és fémdarabok hullanak alá, ezekre általában igyekeztem felhívni a figyelmet.

Fontos szerepe van a csapoknak. Itt lehet ugyanis inni, üveget tölteni, menteni. A HP-d alatt, a kék csík (GP), a szomjúságjelző. Minél több elfogyott belőle, annál szomjasabb Keith. Ha teljesen elfogy a csík, a HP-d vészesen fogyni kezd. Ezért kell a csapoknál inni. Szerencsére lehet üvegekbe vizet tárolni, így ha vészeset van és nincs csap a közelben, könnyen olthatod a szomjadat. Szükség is lesz egyébként erre, mert a komolyabb fizikai terhelés (kapaszkodás, lógás stb.) hamar kiújíthatja a szomjúságot. Vigyázzatok azonban, mert egy-két helyen a csapból mérgező víz folyik, mely ugyan a szomjat csökkenti, de a HP-t is. Ilyenből ne töltsd meg az üveget soha!

L1-gyel tudsz kiáltozni. Gyakorlatilag ritkán van haszna, néha egy-két kísérő karakternek szólhatsz, hogy jöjjön segíteni.

A Négyzettel léphetsz a menüdbe. Ide gyűjtheted a tárgyakat egy hátizsákba, melyet menetközben vehetsz fel. A kapacitás véges, de később lehet nagyobb táskát is szerezni. Ahogy mondtam, a tárgyakat mindig a menüből lehet használni. Itt lehet megnézni az iratokat is (View), melyek sok érdekességről beszámolnak.

A legfontosabb a Assemble (vagy Ressemble, kicsik a betűk nehéz kiolvasni), ahol tárgyakat tudsz készíteni. Bizonyos tárgyak kombinálásával előtudsz állítani tárgyakat. Érdekes lehetőség, bár inkább csak érdekesség, gyakorlatban nincs haszna – csak ritkán.

A végigjátszást Easy fokozatban kezdtem és fontos dolog, hogy ez csak egy útvonal a számtalan közül! Sok mindent másképp alakíthatsz, ha egy-egy helyzetben másként válaszolsz! A dolog kihatással van a megnyerésre is, mert összesen 7 db. van (vagy több?), ha jól tudom. Emiatt nincs két egyforma végigjátszás, ezért az én általam felvázolt útvonalon kívül van más is, sőt egészen különböző feladatokkal is találkozhatsz. Ezért ez nem is egy teljes végigjátszás lesz, hanem csak segítség, hogy előhozhasd a megnyeréseket.

A HÍDON

Az óriási méretű tragédia után egy vonatban kezdesz ébredezni. Nem igazán tudod mi történt. Gyorsan hagyd el a szerelvényt, hátha kint van valami érdekes. Sajnos senki nincs odakint, viszont ha figyelsz, jól hallatszik, hogy egy helikopter zúg a közelben. A szerelvénnyel szemben láthatsz egy másik kocsit is, mely egyfajta folyosót képez a túloldalra, így ha átmész rajta megközelítheted a helikoptert. Lendületesen menj át a túloldalra, egészen a középső részig. Itt egy bejátszás jön, a mentőhelikoptert megtöltik az emberek. Próbálj kiabálni, de sajnos nem nagyon akarnak rólad tudomást venni. Viszont egy csomagot ledobnak. Szaladj előre, egészen a szakadék széléig. A vékony gerendán ügyesen egyensúlyozz át a túloldalra. Fordulj balra és nyisd ki a fémajtót. Menj le a lépcsőn, aztán mássz fel a létrán. Kezdj el szaladni a túloldalra, de nagyon vigyázz, mert fentről a nyakadba zuhan egy busz. Egy újabb létrát találsz, mássz felfelé, közben alattad lezuhan a padló. Fent találsz egy csapot, itt lehet menteni, gyógyulni és feltölteni az üvegedet. Fordulj meg és indulj előre. A kocsi mellett balra, fel lehet mászni a lépcsőn, de egyelőre ne arra menj. A híd túloldalán ugyanis megtalálhatod a zöld kocsit, melynek motorháztetejére landolt a helikopterről ledobott csomag. Ez egy hátizsák (a cuccoknak), miután megszerezted azonnal mássz le a kocsiról, mert a mélybe zuhan. A táskában egy levelet is találsz. Ez leírja, hogy a mentőosztag észak felé indult. Neked az éttermet kellene megkeresned, mert ott találhatsz néhány túléléshez szükséges anyagot. Menj vissza az imént említett lépcsőhöz és kezdj el felfelé szaladni. Lesz egy kisebb mélyedés is, de ne aggódj, ha elég gyorsan futsz automatikusan át lehet ugrani. Jobbra lesz az étterem, de ha megvizsgálod az ajtót, kiderül, hogy zárva van. Balra viszont találsz egy csapot, előtte pedig egy cserepes növényt. Vizsgáld meg a növényt, mert alatta rejtőzik a kulcs! A kulccsal nyisd ki az étterem bejáratát, felhívom a figyelmedet, hogy a menüből kell használni a kulcsot is, úgy, hogy az ajtó előtt kell állnod! Abban a pillanatban, ahogy belépsz az ajtón már megint leszakad egy hatalmas darab a padlóból. Bent az épületben nagyon vigyázz, mert amint elindulsz előre, szakadni kezd a padló, így gyorsan vissza kell fordulnod, nehogy a mélybe zuhanj. Az összeomlás után, jobbra egy zöld nyíl jelzi, hogy van ott valami érdekes, méghozzá egy öngyújtó. Ettől kb. kicsi balra mehetsz tovább. Menj át a másik szobába, ott épp a rádió mond híreket, többek között a katasztrófáról is. A dolog után vedd fel a padról az üveget, majd kint töltsd meg vízzel. Ez egy nagyobb üveg, mint ami eddig volt. Siess vissza a rádiós szobába, mivel a sarokban ott egy lyuk, melyen keresztül átmehetsz egy másik helyiségbe. Állj fel a szekrényre, aztán sétálj az ablakhoz, automatikusan az éterem mögé kerülsz. Indulj el az egyetlen lehetséges irányba, közben az étterem maradéka összeomlik.

Siess le a hídhoz és nagyon gyorsan szaladj előre, mert minden összeomlik körülötted. Menj le a buszon keresztül, majd fordulj jobbra. Van itt egy vasúti szerelvény, de még oda ne menj be. Jobbra ugyanis fel tudsz venni egy kötelet. Csak gyere vissza egy kicsit és a gerendákon, meg egyéb romokon menj az aszfaltdarab jobb széléhez. Szaladj rajta végig, majd vedd fel a kötelet. Ezután gyorsan ugorj vissza nehogy lezuhanj! A kötéllel bemehetsz a vasúti kocsiba. A végében egy lány kér segítséget, de nem szabad odamenni hozzá, mert az egész kocsi a vízbe hullik! A másik kocsiba átvezető ajtónál, jobbra találsz az ülésen egy fogantyút, ott használd a köteledet. A kötélen keresztül mássz a nőhöz, így hollywoodi módon, de megmented őt. A lány neve Karen, most veled fog tartani. Fordulj meg és kísérd vissza a busszal szembe, a falhoz, ahova nem lehetett felmászni. Most se lehet, de Keith segítségével Karent feljutatjuk. Most már csak várni kell, hogy visszajöjjön. Hamarosan visszatér és hoz kötelet. Egy rövid bejátszás jön a sztori a városban folytatódik.

A VÁROS

Helikopterek szállnak el a távolban, de nem vesznek észre, még Karen kétségbeesett kiáltozására sem reagálnak. A lány bepánikol miután elrepülnek, de Keith odalép hozzá. Most két dolgot tehetsz: vagy bátorítod a lányt (első válasz), vagy nem szólsz hozzá (második válasz). Döntsd el! Én bátorítottam. Mikor visszakapod az irányítást, kezdj el futni visszafelé a híd romjain, de készülj fel, hogy mindeközben egy kisebb rengés rázza meg a romot (nyomd az R1-et), a közelben látható busz le is zuhan. Ha visszafordulsz, a jobb oldalon látnod kell egy lejárót, arra tudsz továbblépni. Amint a lejáróhoz érsz újabb rengés jön! Menet közben egy liftet is látnod kell, de hiába vizsgálod meg, nem működik. Viszont a lift mellett (balra) le tudsz mászni! Lent egy nagyobb parkot láthatsz, de senki nincs ott. Karen ad egy papirost Keith-nek aki némileg csodálkozik az ott leírtakon. Ráadásul a lány a kutyája miatt is aggódik. Egy elég nagy terület áll előtted – a téren találsz csapot, ha a szomjúságodat akarod oldani, netán menteni szeretnél. Pont előtted a padnál találsz egy nagyítót. Fordulj vissza létrához és indulj el balra. Találnod kell egy mentőautót, melynek hátsó része nyitva van. Oda néz be, két dolgot is felvehetsz. Először is egy kesztyűt, aztán gézt, mellesleg a rádió is beszámol néhány érdekesebb hírről. A mentőautóknál kezdődik a lerombolódott utca. Két irány áll előtted, mind a kettő zsákutca, de mindkettőnél találsz cuccokat. Észak-keletre egy teherautó hátuljába tudsz bemenni (a nagy tartálykocsi mögött, a taxi mellett), itt egy feszítővasat (Crowbar) vehetsz fel. Gyere vissza a mentőhöz, aztán és indulj el délkelet felé, szemben egy teherautót és egy tartálykocsit láthatsz, ezek állják el az utat. Kezd el őket megközelíteni, közben Karen majd megadja a térképen a helyes útirányt. A térképen egy szép narancsszínű nyíl jelzi a létrát, a te helyzeted pedig egy fehér pálcikaember jelzi. A hely ahova menned kell rózsaszínnel (kicsit lilás, hiába színvak vagyok :) jelölt épület. Egyébként mielőtt megkeresnéd a kijelölt helyet, menj tovább a tartálykocsikhoz és fordulj jobbra, lent ugyanis a papírdobozban találsz egy háát, nem is tudom, valami teknős játékot. Igazából ez valamiféle iránytű lehet – ilyen tárgyakat (Compass) gyűjteni lehet, bár őszintén szólva nem nagyon tudom, hogy konkrétan van-e valami értelmük, vagy csak poén. Mivel az összes helyet felkutattad, ideje meglátogatni a Karen által emlegetett boltot. Szemben ugye lezárja az utat a tartálykocsi és a teherautó. Viszont balra ezektől egy kisebb füves, kerítéssel mindenhol lezárt területre léphetsz be, ahol az egyik saroknál egy busz hátulja áll ki. Keresd meg rajta a beragadt vészkijáratot és feszítsd fel a feszítővassal. Odabent rögtön kapd fel a földről az italt. Menj át a buszon, közben érdekes dolgot láthatsz, egy rendőrautó húz el. Szemben látható a kapu, indulj arra, ám mikor átérsz, készülj egy megrázó élményre! Közben számtalan betondarab hullik le a fenti autópályából. Próbálj meg balra evickélni, akkor nem árthatnak a darabok, és várd meg, hogy vége legyen a rengésnek. Ha ez megvan, jobbra elhagyhatod a helyet.

Az utcára kerültél. Fent újabb romos buszokat láthatsz, menj arra. Amikor odaérsz fordulj jobbra és gyere le. Abban a pillanatban ahogy leérsz, nyomd meg az R1-et, mert egy rengés rázza meg a varost. Ezalatt, a mellette fekvő busz elborul, így szabaddá válik az út. Indulj el előre a korzón, aztán a legvégén fordulj balra. Menj be a térképen jelzett épületbe. Csinálj egy kis helyet a menüdben, mert elég sok cuccot találsz itt – lehet, hogy már tudsz egyesítgetni is. Találsz elemet, különféle térképeket, napszemüveget, meg egyebeket. Vigyázz, mert amíg a boltban vagy, újabb rengések rázzák meg az épületet. Ha minden megvan hagyd el a boltot. Indulj előre, majd a busznál fordulj jobbra. Miközben mész egy újabb rengés jön és az egyik épület tetején látható hatalmas kőgolyó leesik. Menj oda és egy bejátszást nézhetsz meg. Karen újra Keith hátára állva kapaszkodik fel, hogy megvizsgálja van-e valami érdekes ott fent. Eltelik egy kis idő, ám most lány kötél helyett egy tűzoltó-berendezést hoz. Majd újra elsétál. Valami furcsa történik, mert csak egy sikolyt hallunk, Karen nem tér vissza. Őt kell tehát most megtalálni. Vedd fel a poroltót – ehhez szükség lesz némi helyre a táskában. Fordulj vissza, majd az elágazásnál jobbra. Keresd meg a következő utcát. Fontos, hogy igyekezz az épületek mellett haladni, majdnem a fal mellett, mert menetközben egy újabb rengés miatt, az autópálya (kissé kamu módon) egy az egyben melléd zuhan! A következő utcánál lángok állják el az utadat, gondolom kitaláltad mi jön. Igen, természetesen a porral oltóval oltsd el a tüzet. Mehetsz tovább! Abban a pillanatban, ahogy átlépsz a túloldalra a következő földrengés leszakít egy darabot a fenti épületből, így vissza már nem tudsz menni.

Indulj előre, és a kék autón keresztül menj fel. Fordulj jobbra az épületbe. Egy vérbe fagyott embert találsz, igaz még él. Megkér, hogy adj neki vizet. Ne legyél kegyetlen, adj neki, különben is, kapsz egy kártyát. Az ürge így is elpatkol, ám jön egy másik. Ő elmeséli, hogy egy fegyveres ember mászkál erre, valószínű ő végzett ezzel a másikkal is. Nem elég a rengés, még ez is! Menj be az épületbe, rögtön megszólal a rádió. Ez arról számol be, hogy az evakuáció befejeződik, mivel a sziget végveszélyben van. Ezúttal fel tudod venni a rádiót és a mellette lévő esernyőt is – ezzel szemben egy szélkakast is találsz, ez egy újabb iránytű. Menj ki jobbra az ajtón és indulj el az egyetlen lehetséges irányba. Egy helikoptert kell hallanod, mely hamarosan elhúz innen, egy fegyveres férfival. Szaladj a helikopter irányába, közben egy újabb épület omlik össze melletted. Kicsit fentebb találnod kell egy sötétebb lyukat, oda mássz be. Egy romos folyosóra kerülsz (kifordult kissé a szoba), indulj előre. Ha végig mész, akkor zsákutcába jutsz, bár találsz gézt és mentőhelyet. Egyébként azt kell csinálni, hogy kb. a szoba közepén fel kell mászni a romokra és magaslatról magaslatra egyre csak feljebb menni. Elég sokat kell kapaszkodni meg egyensúlyozni, de azért nem lesz nehéz – csak figyeld a szomjúságodat. Mikor fent vagy ugorj át a szemben lévő fehér asztalszerűségre és haladj tovább előre. Végül legfelül, megtalálod Karent! Menj egy kicsit bentebb, aztán tovább. Karent valaki üldözte – megmutatja, hogy az illető merre távozott. Menj abba az irányba – amint kiérsz a játék felajánlja, hogy ments.

AZ ÉPÍTKEZÉS

A város újabb részébe érkeznek meg hőseink. Először is mássz le a kocsiról Karenhez. Balra találsz egy csapot, de vigyázz, mert mérgezett a víz, nem halsz meg, de sok energiát levesz! Indulj el az egyetlen lehetséges irányba, szerencsére a romok meg az autók kijelölik az útirányt. Egy bizonyos ponton rengés kezdődik, de most ne állj le, hanem menekülj onnan azonnal! Ugyanis egy hatalmas épületdarab fog nemsokára odazuhanni! Mikor vége a rengésnek indulj tovább, időközben az eső is elered – vedd elő az ernyőt, ha gondolod. A következő utcánál fordulj jobbra, ám nem sokkal ezután egy újabb rengés jön. Csak óvatosan, mert az egyik autónál lezuhan egy oszlop! Az utca végén találkozol egy férfival, akit kövess – az épületben is! A neve Greg és elmondja, hogy segítségre van szüksége. Ő egy gátlástalan újságíró, nincs tekintettel senkire, csak a jó sztorinak él. Most megkér, hogy néhány csövet segíts neki arrébb vinni fent. Menj fel a lépcsőn jobbra. A következő szinten egy rengés jön. Miután véget ért, szemben menj fel a feljárón. A tetejére értél a helynek, vigyázz a rengésekre! Szerencsére csak egy irányba mehetsz, így nem okozhat gondot a továbbjutás. A végén egy lejárót láthatsz. Mikor leérsz szemben láthatod a csöveket, amiket el kellene távolítani. Közben egy beszélgetést is hallhatsz Karen és Greg között. A csöveket vizsgáld meg és automatikusan kész vagy a feladattal.

Indulj visszafelé, ám az utadat megtöri, hogy a feljáró eldől. Így elég bonyolult lesz a visszajutás. Mondjuk igencsak logikátlan dolog, hogy a közelben lévő átjáróhoz egy apró ugrással oda tudnánk menni; de nem, nekünk most sok-sok megpróbáltatáson kell átesnünk mire sikerül visszajutni – tipikus hibája a játéknak! Az eldőlt feljáró mögött folytasd tovább az utat. Egy rengés következtében ledől a platform, de ha átmászol a ládákon, tovább mehetsz. Egy rengés miatt azonban újabb szintet zuhansz lefelé. Menj vissza Karenhez és beszélj vele. A csaj megkér, hogy hadd menjen előre egyedül. Elengedheted nyugodtan, majd kövesd. Újabb rengés jön, leesel és találkozol Karennel. Menj vissza a csaphoz, aztán a következő létrákon mássz le, vizsgáld meg a halottat. Végül megtalálod Greget egy hatalmas vízesés mellett. Némi beszélgetés jön.

Menj át a szobába, ahol Greg áll, majd indulj meg a feljáró felé. Hatalmas rengés indul be, Karen és Greg elszalad, próbáld követni őket. Nagyon vigyázz a lehulló darabokra. Hogy merre kell menni az egyértelmű, mert csak egy irányba lehet – sajnos a létra, amin Karen felmászik lehullik. Idővel találnod kell egy feljárót, arra menj tovább. Folytasd az utat előre, egészen ki. Közben teljesen összeomlik mögötted az építmény. Melletted egy folyó, arra ne menj. Ellenben a másik irányba nyugodtan fordulhatsz! Viszont abban a pillanatban ahogy elindulsz, fordulj is vissza! Ugyanis a rengés miatt számtalan csővezeték hullik le és ha mégis elindulsz, a biztos halálba futsz. A bal szélre húzódva nem érhet baj, bár jobb ha megvárod, míg véget ér a cső hullás. Vigyázz, a végén sincs vége az áldásnak, most vasdarabok fognak zuhanni. Ezután mássz fel az emelvényre, csak vigyázz, mert kisebb szakadék van a túloldalon. A másik oldalon azonban ott lesz Karen is. Van itt van valahol egy lyuk, mássz bele.

A LEDŐLT HÁZ

A túloldalon egy kisebb beszélgetés jön a trió között. Ezután szólítsd meg Karent és ha akarod, neki adhatod az ernyődet – nem muszáj. Indulj felfelé (azaz balra), egészen a tűzoltóautóig. Mássz fel rá és a létra segítségével szaladj át a túloldalig, majd ott fel. Mehetsz jobbra, be a szobába, aztán a lépcsőkhöz. Baktass fel a hetedikre, ott keresd meg az öltözőt. A szekrények mellett, a szakadék szélén evickélj át a túloldalra, a rengés ne izgasson, nem komoly. A szekrények között vedd fel a gézt, a sebtapaszt és a nagyobb táskát. Kapaszkodj fel a ledőlt falra és a számítógépeknél vedd fel a magazint. A falról szedd le menekülési tervet, meg a szekrényről ha akarod az Angel Compass-t. Mielőtt folytatnád, olvasd el a menüdben a magazint és a menekülési tervet, ez utóbbi különösen fontos! Az egyik szekrény előtt ugyanis láthatsz egy vészkijáratot, amit ha megvizsgálsz, nem akar kinyílni. Megvan tehát a feladat! Gyalogolj vissza a szekrényekhez és kellj át a túloldalra a szakadék szélén – ezúttal legyél óvatos a rengéssel, mert most ha nem nyomod az R1-et, akkor meghalhatsz! Átérve a sarokban találsz némi törmeléket, vizsgáld meg! A szemét alatt egy titkos ajtó lapul! Nyisd ki, majd ugorj bele! Nagyon óvatosan közlekedj a következő helyen, mert kellemetlen meglepetések érhetnek! Először is egy kisebb szintet lejjebb zuhan a platform alattad. Ez ijesztő, bár nem annyira veszélyes, inkább csak a lesodródó tárgyakra kell vigyázni. Fordulj jobbra és keresd meg a túloldalon a kicsi lyukat, ahova mássz be. Némi négykézláb totyogás után egy öregemberbe és feleségébe botlasz. Jön egy bejátszás, megérkezik Greg és Karen. Az öreg elmondja, hogy a sziget gyári hibás és tele van lyukakkal! Ezért a kormány a hibás, ezért tudta a földrengés elpusztítani a szigetet. A dolog végén a szekrényekről vedd fel a jegyzeteket. Próbáld meg kinyitni az ajtót, zárva van, de az öreg felesége megmutatja, hol a kulcs. Azt vedd fel – be kell mászni a romok alá, lesz ott még egy fotó és egy jegyzet is a szigeten folyó kutatásokról (lehet, hogy a földrengés nem is természeti katasztrófa volt?). Az ajtóhoz érve az asszonynak odaadhatod a képet, így egy újabb jelenetet láthatsz. Próbálj meg megint az ajtóhoz lépni, ekkor helikopterek zaja töri meg a csendet. Mondd meg, hogy segítesz a nőnek (Yes), aztán nyisd ki végre az ajtót – ne feledd a menüből tudod használni a kulcsot! Kint rendezheted a soraidat a csapnál, aztán a lépcsőn menj le a másodikra. Onnan ki tudsz menni az utcára. Ám ekkor a ház kezd összeomlani, hallhatod, amint Karen kiáltozik. Menj vissza érte, segítsd fel, aztán el innen! Kint közben az asszony családi képe alához a magasból, hisz a házaspár bent maradt, miközben a ház összeomlik.

Menthetsz!

VÁLASZTÁS

Itt most választhatsz, hogy a parkba vagy Karenhez mész-e. Ez egyben fordulópont a játékban, hisz a választástól függően teljesen más helyeket kell meglátogatni, mást kell csinálni. Hagyj itt egy mentést, mert ha újra meg akarod csinálni ezt a részt a másik útvonallal is, akkor nem kell az egész játékot újrajátszani. Megijedni nem kell, mind a két út - mint maga a játék – elképesztően hangulattalan és logikátlan. Én a kutyamentést választottam, így a végigjátszás további része erről szól.

HAJÓÉPÍTÉS

Keith és Karen elindul a lány háza felé, persze a dolog nem megy könnyen, hisz újabb rengés veszi kezdetét. A végén egy folyó mellett találod magad. Építeni kell egy hajót (tutajt), hogy tovább tudj menni! Fönt az egyik platformon felvehetsz egy új Sompass-t – szörföś. Menj arra el, de amikor fent vagy hívd Karent is az L1-gyel. Ő azért kell, hogy az egyik platform szélére álljon, mialatt te felveszed a kötelet. Találsz itt még a közelben autógumit, meg egy kékes fémhordót is. Ezeket szedd össze, majd a végén keresd meg a piros hordókat és vidd őket az összegyűjtött cuccokhoz. Végül menj a buszmegállóba és a feszítővas használatával néhány deszkát is szerezhetsz. Az összegyűjtött dolgoknál használd a kötelet. Hamarosan kész a hajó, amit be is festhetsz a kék kannában található festékkel. Ha kész vagy vizsgáld meg a csónakot és mehetsz. Most hajózhatsz! Elég ha ügyesen kikerülöd a romokat, nem túl nehéz. A dolog végén egy meghitt „táborttűz" mellett megpihennek barátaink. Itt bátoríthatod Karent. Ezután menj egy kicsit beljebb az utcán és végetér ez a rész is. Ennyit tököltni egy kutyáért! És még nincs is vége, hisz jön a következő unalmas fejezet.

A TŰZ MEG A BUSZ

Egy hatalmas ház omlik össze melletted, nem árt ha sietsz a hídról. A végén fordulj balra és gyere le az utcára. Előtted van a metrólejáró, mellette egy csap, ezt jegyezd meg, hogy itt van. Ha jobbra körülnézel láthatod, hogy egy bolt nyitva van. Ideje benézni oda! A pultról felvehetsz egy fura vízfújó szerkezetet (vagy valami ahhoz hasonlót), mögötte találsz sebtapaszt. Az egyik helyen a szobában szilánkokat láthatsz a földön. Itt át tudsz mászni egy másik szobába, de nagy jelentősége nincsen. Egy napszemüveget (érdekes, hogy jobban látsz vele a sötétben!) és pár vállfát találsz, legalább egyet vegyél el ezekből. Majd elfelejtettem, miközben mászol át a túloldalra a szilánkok sebeznek! Hát itt végeztél, menj ki az utcára. Kint keresd meg a buszt, mely mellett valami ég – keresés közben lesz egy rengés. Nem sokkal azután, hogy odaérsz, Karen mond pár dolgot, pld. hol van a háza! Mássz fel a buszmegálló tetejére és óvatosan sétálj egészen a kötélig. Ott lépj a menüdbe és használd a vállfát! A vállfa segítségével (ezt az idióta ötlet ki találhatta ki, végül is még reális is, egy műanyag vállfa tényleg kibír egy embert!) lendülj át a túloldalra, majd a végén nyomd meg a Kört. Nem a busz tetejére, hanem a buszba kell ugrani, elég nehéz feladat! A buszban felveheted a vezető sapkáját, majd kicsit vezesd arrébb a buszt. Hagyd el a járművet és jön a következő rész!

KÖZEL AZ OTTHON

Karen elmondja, hogy már közel van az otthona. Önállósítja magát és elindul haza. A feladatod egyszerű, kövesd. Nyugi, nem lesz semmi baj, mehetsz a lány után nyugodtan – gyönyörködj a háttérben, jól néz ki a leomlott város. Útközben Karen elmond pár érdekességet, de kövesd tovább. Újabb bejátszás jön, a rádió bemondja, hogy a mentőakció holnap lesz, mindenkinek, aki túlélte a katasztrófát el kell mennie a megadott helyekre. Kövesd tovább a lányt. Mikor megérkezel, Karen megkér, hogy várj rá, míg átöltözik otthon. Menj utána (be a házba), kiderül, hogy a ruhásszekrény megsérült, a kutya pedig sehol nincs. Egy darabig, mert beszélgetés közben megérkezik (a semmiből), Gennek hívják. A csapat a parkba veszi az irányt, kövesd őket. Karen megáll a kerékpárnál, beszélj vele. Most egy érdekes feladat jön, a kerékpárral kell továbbmenni. A Körrel tudsz pedálozni. Indulj előre, majd balra. A rengésnél nem árt, ha vársz egy kicsit, mert a lehulló darabok veszélyesek. Vigyázz az utca végén a teherkocsival, ami felrobban. Menj vissza a buszba, majd ki az utcára. Keresd fel a csapot, közben Gen elszalad. Siess utána le a metróba.

METRÓ

A rohadt dög miatt újabb kitérőt kell tennünk. Hihetetlenül szaporán és gyorsan szaladj le a lépcsőn, mert rádomlik a plafon. Ahogy biztonságba érsz, egy bejátszás jön. Úgy néz ki, bentragadtunk! Ments a csapnál (ott van a közelben), majd mellette menj be az irodába. Vedd fel a dokumentumot, a benzint és a gyógyítást. Hagyd el az irodát, majd szaladj le a lépcsőn. Ahogy leérsz Gen elkezd ugatni. Óvatosan a szerelvény közelében maradva sétálj egészen a kocsi orráig, majd mikor a rengés kezdetét veszi (és hullani kezdenek a darabok a plafonból), fordulj vissza és menj be az egyik kocsiba – érdekes jelenség, hogy a kocsi ajtajában állva is meghallhatsz, mert a kövek agyonütnek – soha nem találkoztam még olyan játékkal, melyben ennyi programhiba lett volna! Mikor vége a veszélynek menj oda Genhez a kocsiban. Miután Karen felvette a kutyát, fordulj balra és menj be a metró kocsiba. Indulj előre, egészen az újabb szobáig. Balra egy rácsos ajtót találsz, mellette mássz át a túloldalra a lyukon. Szemben a falat vizsgáld meg. Ott gyenge, így a feszítővassal ki tudod bányászni. Egy ajtót találsz mögötte.

CSATORNA

Szaladj végig a kijelölt úton, nem lesz nehéz. Az egyik sarokban ott lesz egy csap. A végén Karennel lesz egy bejátszás. Megadhatsz egy választ, arra a kérdésre, hogy mi is lehet ez a hely. Folytasd tovább az utat. Lent az ajtó zárva lesz, menj balra. Hamarosan kijutsz innen.

Fordulj balra, aztán irány előre. A folyosó végén vedd jobbra az irányt és menj egészen át a túloldalra. Keresd meg a létrát és mássz fel, eltart egy darabig. Mászás közben baj történik, egy tartálykocsi lezuhan és felrobban, ezért a létra is eldől. A létrán kapaszkodva mássz át a túloldalra. Karen biztonságban van és továbbmegy, neked meg át kell vergődnöd a túloldalra. Ez nem lesz egyszerű. Először a létrán kell átmásznod, aztán a jobb oldalon kell mindenféle platformokra ugranod – közben balra kell venned az irányt, mert jobbra csak egy Compass van. Vigyázva, hogy ne essen az arcodba egy teherautó (gyorsan ugorj el onnan), menj át a túloldalra, fent kapaszkodj fel a fémrúdra. Menj előre, középen ugord át a szakadékot. Lehullik néhány busz, azokon eltudsz menni Karenig. Nem lesz egyszerű menet, mire a csajhoz eljutsz, én vagy 5-ször meghaltam...

SZERKESZTŐSÉG

A kihalt utcán találod magad – ez a városkép emlékeztet engem a Terminátor filmekre! Indulj előre. Karen majd mond valamit, aztán bementek egy újság szerkesztőségébe, mivel különös fény szűrődik ki onnan. Bent kiderül, valaki gyertyát gyújtott. A közelben az egyik irodában találsz egy embert, a neve William. Egy újabb hosszabb beszélgetés jön a sziget építéséről, meg sok minden egyébről. A végén kapsz tőle egy ID kártyát. Ha akarod még kérdezni pár dologról, akkor szólítsd meg. Találsz a szobában pár cuccot (pld. Water Filler) ezeket vedd fel. A közelben lévő szoba tele lesz mindenféle tárggyal, dokumentummal (ez egy kulcs neve). Kell a zseblámpa és a jelzőfény (Flare). Hagyd el az épületet, majd keresd meg a Chritophe Construction Co.-t – innen kéne egy iratot szerezni a főnöknek. A bejárat le van zárva, viszont a közelben az egyik kocsi alól kivehetsz egy emelő berendezést, amivel bejuthatsz.

Bent felveheted a sziget kronológiai történetét. Az egyik lift működik, menj fel az emeletre. A piros falú szobából (ahonnan a fény jön) vedd fel az Admin kulcsot, valahol lesz itt egy fénykép is – lehet, hogy nem pontosan itt, de vedd fel, keresd meg! Nyisd ki a megfelelő, eddig zárt ajtót – kettő is van, de csak az egyiken tudsz bemenni. Bent a számítógépek között az egyik fiókban egy csomó dokumentumot találsz. Nézd meg mindegyiket, az egyikben (Novel), érdekes hang- és szöveganyagot találsz. Vizsgáld meg Frank papírját a menüben, majd menj vissza a piros szobába. Nyisd ki az ablak mellett látható széfet (8762 a kód) és vedd fel a papírt. Valaki megérkezett, Keith bebújik az asztal alá. Egy öltönyös fickó telefonál, szerencsére Keith-nek van annyi esze, hogy felveszi. Mikor visszakapod az irányítást, mássz ki innen óvatosan, hogy ne vegyenek észre. Kint elkapnak. Megkötöznek, ezért mássz a csillogó csőhöz, ahol levághatod a kötelet. Hagyd el az épületet.

Közben a szerkesztőségből lángok csapnak ki, siess vissza Karenhez meg a főszerkesztőhöz. Rövid beszélgetés után négykézláb mászva, hagyd el az épületet. Kint kövesd Karent, egészen a parkig.

PARK

A parkban kövesd az járdát. Útközben megállhatsz, ha pihenni akarsz. Miközben ott üldögélnek a többiek, kikérdezheted Williamet sok mindenről. Ha kész vagy mehetsz tovább. A végén egy tóhoz érsz. Kerüld meg a tavat (jobbra), félúton jön egy rengés és ledől egy fa. A rádió is megszólal, újabb infókkal lát el. Mikor visszakapod az irányítást át a túlpartra és keresd meg a helikoptert. Találsz egy csónakot, ha azt feleled, hogy egyedül vagy, a játék véget ér, Keith megmenekül, a többiek viszont itt maradnak. Ez mondjuk elég egy szemét megnyerés, de egyszer érdemes megnézni ;)

Ha folytatod a kalandot úgy, hogy a többiek is jönnek veled, vissza kell menni értük. Vigyázz az örvényekre és a fára, én már csak ezért a hosszú séta miatt is otthagynám őket. Szerencsére eljutsz a stadionba, ott lesz Greg, meg egy másik lány, Kelly, vele akkor találkozol, ha nem mész kutyát menteni. Hosszabb beszélgetés jön.

STADION ÉS NÉHÁNY SZÓ A MEGNYERÉSEKRŐL

Szólítsd meg Greget, egy beszélgetés jön vele. Választhatsz, kit viszel magaddal. Ez meghatározza milyen megnyerést kapsz a végén. A pályán a locsolókocsi mellett tudsz elmenni, nagyon vigyázz a lehulló darabokra – jó, ha a bal oldalon mész. Ha sikerül átvergődnöd a túl ldala (ez igen nehéz lesz, mert rengeteg minden megöl-het), akkor egy bejátszás jön és behozhatod az Ending 1-2-őt attól függően, hogy melyik lányt választottad. Tulajdonképpen azután sem ér véget a játék, mert ha továbbmész, akkor némi kalandozás után (el kell látogatni egy irodába, meg egy épületbe) behozhatsz még egy megnyerést. Ugyancsak másfajta megnyerést érhetsz el, ha nem kutyát mész menteni, hanem a másik irányba. Ilyenkor az egész játék menete megváltozhat. Azonban ezen dolgok felderítését már rátok bízom!

Veres Miki

Folytatás a 67. oldalról

A MARCUS REZIDENCIÁN

A négy zámbót nyírd ki és néz alaposan körül, elvileg itt kell, hogy legyen szétszóródva az összes vonaton hagyott cuccod, vedd fel, ami kell és távozz az egyetlen kijáraton. A csatornában semmi érdekes, mássz fel a létrán. A rezidencia egyben az Umbrella kutatási központja is, a hatalmas portrén Rebecca arra a férfira ismer, aki a vonaton olyan hirtelen vesztette el a fejét. A férfi a kutatási részleg volt igazgatója: James Marcus, valamikor gyakorló náci lehetett, a snittből legalábbis erre következtethetsz! Az ittléted azonban nem maradhat titokban. Wesker és William a biztonsági kamrákból értesül megérkezésedről, ekkor ismét megjelenik a fehérruhás fickó, és a szemük láttára kelti életre Marcust a férgekből.

– James Marcus tíz évvel ezelőtt meghalt! Az Umbrella keze volt a dologban és te segítettél nekik, nem így volt? – mondja Weskernek az idegen.

– Most bosszút állok! Rajtad és az Umbrella-n!

Ahol most vagy az a hall, az épület egyik központi része. Találsz itt pisztolytöltényt, két zöld és két piros növényt, meg egy írógépszalagot, géppel együtt. A virágokat érdemes kombinálni, hogy több cuccot le tudj ide rakni, én ugyanis itt tároltam a felesleges gyógyító cuccaimat. Menj fel az emeletre, a jobb oldalai sima ajtót válaszd. Van ott egy fájl az asztalon, pisztolytöltény a földön és egy Crank Handle a szekrényben. Lelkiekben készülj fel, hogy amikor ezt felveszed, egy csapat varjú ront be az ablakokon. Ki a karzatra, a szobor mögötti dupla ajtón menj be, ez az előadó terem, van ott egy fájl, pisztoly és shotgun töltény, írógép, szalag hozzá, ez is egy optimális cucctárolóhelyiség. Az egyetlen nyitott ajtón távozz. Két zámbó a folyosón, az újabb dupla ajtón menj be. A dolgozószobában, írógépszalag a számítógépnél, mikrofilm a kisasztalon, de ami a legfontosabb, itt van a központ összes emeletének a térképe is! Válaszd szét a karaktereket, Rebecca-t állítsd rá a liftre, Billy-vel a Crank Handle-t használva húzd fel a kiscsajt az emeletre. Válts Rebecca-ra, az eléd ugráló rovarokat érdemes most még kikerülni, majd később visszajössz Billy-vel az eü sprayért, a shotgun és a pisztolytöltényekért. Jegyzed meg, hogy van itt egy óra is, aminek hiányzik az egyik mutatója. A nagy erkélyen megint a varjak jelentik a veszélyt, van itt három piros meg három zöld növény is. A következő egy elég nagy helyiségről, már belépéskor ordított, hogy itt egyszer majd főellenséggel kell majd megküzdenem. Első lépésként azonban ne a létrán, hanem a lépcsőn menj le és a távolabbi ajtót nyisd ki. Válts Billy-re, az előbb kinyitott ajtó odakint van a karzaton, a bal oldalon (vagyis a szobor bal kezének oldalán), lesz egy új zombi is a folyosón. Egyesítsd őket, és menj vissza a nagy terembe. A csaj másszon le a létrán a medencébe és állítsd a ketrec mellé. Billy-vel a falnál tekerd a láncot fel (csak Billy elég kajak hozzá). Válts Rebecca-ra, és gyorsan vedd ki a ketrec alól a Facility Key-t, ami nem más, mint a Fire Key azaz a piros ajtók nyitható vele. Ahogy az várható volt ebben a pillanatban egy hatalmas százlábú ront be a helyiségbe és magával ragadja Rebecca-t. Ismét Billy-n tehát a sor hogy megmentse a lány életét. Lőj, mint az állat és igyekezz minél előbb végezni a szörnnyel, mert különben magával viszi a nőt és game over. A nagy csata után ismét menj le a lépcsőn, de most az első ajtón (bal oldalt) nyiss be. Lesz bent két bogár, régi jó barátunk a gránátvető, egy kis napalm töltény hozzá és egy fehér angyalszobor. A kék ajtó most még nyithatatlan. Menj a hallba, a fehér szobrot akár bele is teheted a nagy Jusztícia szobor egyik serpenyőjébe. Az előadótermen keresztül ismét távozz a bal oldali folyosóra, aminek a végében az egyik piros ajtó van. Odabent told az asztal a sarokba, mássz át rajta, kapcsold fel a villanyt, majd told az asztalt a jávorszarvas trófea alá. Mássz az asztalra és vedd fel a csillogó Iron Needle-t, ami a hiányzó óramutató. Ebben a szobában egyébként van még egy fájl, shotgun és pisztolytöltény is. Menj fel az órához, tedd a helyére a mutatót. A pontos idő benne van az egyik fájlban. A játék megmutatja melyik két ajtó nyílt így ki. Válaszd először a közelebbit, amelyik a karzat bal oldaláról nyílik. Lesz jó pár zámbó odabent, egy fájl az asztal sarkán, egy zöld növény a földön. A kandallón ott csillog a második mikrofilm, mellette pedig egy doboz shotgun töltény. Menj vissza a hallba és vedd magadhoz a másik mikrofilmet is. Menj a földszintre és a jobb oldali ajtón menj ki. A folyosó végén lesz a másik ajtó, amit az órával nyitottál ki. Van bent két keményebb zombi, meg egy adag pisztolytöltény. A kivetítőbe tedd a két mikrofilmet és másold át a képet egy MO Diszkre. Menj az előadóterembe. (Egyébként erről a folyosóról nyílik a klotyó is, de vajon érdemes-e bemenni? Találsz majd ott egy kanna benzint, üres üveget, meg növényt is, de kifelé menet megtámad egy T1000-es zombi! Döntsd el, hogy megéri-e neked a vele való harc, mert egy ugyanilyen vár a folyosón is odakint). Az előadóban a pódiumon tedd be a MO rendszer lemezt, mire a gép kidob egy kétjegyű kódot. Remélem emlékszel még a mikrofilm tartalmára, mivel ez alapján tudd beazonosítani a megfelelő kapcsolók helyét. A kód egyébként véletlenszerű. A kapcsolókat különválva egyszerre kell lenyomnod. Ez nyitja a három lovagokkal védett ajtót. Menj a hallban le a földszintre, majd a bal oldali duplaajtón menj ki. Az ebédlőben négy zombi van, meg két adag pisztolytöltény. A piros ajtónál elhasználhatod a Fire Key-t. Odabent a konyhában végre találsz benyát az öngyújtódhoz (Lighter Fluid), egy piros virágot és üres üvegeket. Menj vissza a dolgozószobába és a kombinát öngyújtóval gyújtsd meg az ajtó melletti gyertyát. A könyvtárba két kultúrálódni vágyó zámbó lesz (valószínű az Élet a halál után, vagy a Sminktippek zombiknak műveket tanulmányozhatták) meg egy adag gránát. Mássz fel a kis karzatra és told el a szekrényt. Vedd fel a Book of Goodot, amiben az angyalszárnyak lapulnak. Menj a hallba, vedd ki a helyéről a fehér szobrot és kombináld a szárnyakkal, majd helyezd vissza a serpenyőbe. Menj ismét az ebédlőbe, de most a másik ajtón át a raktárba menj, öld meg a három zombit, vedd fel a shotgunt (Jeeeee!), a kanna benzint és a ördög szobrot. A raktárt a létrán keresztül hagyd magára. Az erkélyen lesz három zombócsek, meg egy, aki sunyin a sarokban pihen. A beugróban három zöld növény van, az erkély végében végre ki tudod nyitni az előadóba vezető ajtót. Itt rögtön fordulj is be a lovagos dupla ajtón. Van két zombi a folyosón, a dupla ajtó mögött megy egy sakkos rejtvény. Azt a sakk matt állást kell az életnagyságú sakkfigurákkal is produkálnod, amit az asztalon is látsz, de vigyázz... Amennyiben sikerült az asztalról felveheted a Book of Evilt, ebben a hiánytó ördögszárny van. Itt egyébként van még írógépszalag, gránátvető és pisztolytöltény is. Tudom, hogy már mennél vissza a hallba, a helyére tenni a fekete a szárnyakkal kombinált fekete szobrot is, de előtte mindenképp nézz még el a folyosó végén lévő orvosi szobába. Nem a két zombi, a két kék növény vagy a két eü spray miatt, hanem az ágyon találhatón fájlért. Van itt amúgy egy tartály is, amiből zöld vegyszert tölthetsz a Mixing Setbe. Most már mehetsz a szoborhoz, és a serpenyőbe rakhatod a fekete figurát is. A nagy Marcus portré lenyílik, szabad az út a pincébe! A folyosón három pók van. Az írógépes szobában egy fájl, kék és zöld növény, pisztolytöltény és írógépszalag. A faajtó egy cellába vezet. A szellőzőbe csak a kis női fér be, tarts neki bakot Billy-vel. Rebecca a túloldalon a kínzókamrába jut, guszta szoba, fájl a földön. A feladat már ismerős lehet a RE2-ből, a kapcsolókkal kell 70-re állítani a gépet, hogy visszaálljon az áramellátás. A videóban végre betekintést nyerhetünk Wesker terveibe: a STARS csapattagokat csak arra akarja felhasználni, hogy valódi élethű körülmények között tesztelhesse az élő biológiai fegyvert a Tyrantot. William panaszkodik, hogy több idő kellene a G vírus kidolgozásához, de a játszma már a vége felé közeledik. Ezt látszik alátámasztani az a tény is, hogy rejtélyes szereplőnk, aka a fehér ruhás fickó, kiengedi a kísérleti majmokat a ketrecből. A hatás nem marad el, Rebecca alatt beszakad a padló! Futás Rebbecaért! A visszaútón benézhetsz a most már nyitott ajtón, két zámbó, három pisztoly és shoti töltény, benzineskanna lesz bent. Vissza a hallba, onnan az étkezőbe, a kommandós zombi persze feléled és bekóstol. Balra fordulj, le a kazánházba, ahol most már nincs gáz, mert nincs gőz, van viszont egy csomó növény (két zöld, egy kék és egy piros), le a pincébe, három majom mínusz (van itt egy pisztolytár a sarokban), be azon az ajtón, ami a kis beugróban van. Épp időben fogsz érkezni. Tombolnak az érzelmek, Billy elmondja valójában mi is történt a legutóbbi bevetésén. (Nem mondom szép a videó, csak azt nem értem mit keres egy Resident játékban, amint lemészárolnak egy afrikai faluban egy csapat őslakost? Vagy a Capcomék politizálni kezdtek?) Menthetsz is, van ott egy szalag. Odakint az állatos szobrokat sorrendben gyújtsd meg az öngyuszival, hogy a rács felnyíljon. A sorrend egyfajta: ki-kit felett állna a táplálékláncban. A lezárt folyosóról két kis szoba nyílik. Az elsőben üres üveg és a Unity tábla van. A másodikban két zombi, írógépszalag, zöld, piros növény meg egy érdekes fájl. Menj vissza a szobros részre és azon az ajtón menj ki, ahol még nem jártál, ez egy szinttel lejjebb visz a pincében. A folyosón két pók van (érdekes, hogy a pókokból most nem rajzanak ki a kicsinyeik). Szimpla vasajtón be, két bogár mínusz. Eü spray, Locker Key a ládákon, folyosóra vissza. Dupla ajtón ki, lépcsőn fel. Három pisztolytöltény a pulton, a Locker Key-vel nyílik a szekrény, amiben a RECV-ből már ismert Duralumin táskát találod. Ha rájössz a számzár kódjára még a pisztoly tuningokat is kiveheted belőle (Handgun Parts). Váljatok szét. Billy-vel menj le a rácsos részre. Rebbeca-val nyitogasd a rácsokat az irányítópultnál, ha Billy fennakadna odalent. Ha eljutottál a piros gombig, nyomd át és készülj a Hunterek támadására. Utána felveheted a Facility Key-t, ami valójában a Water Key és az egyetlen még zárva lévő kék ajtót nyitja. Tehát vissza a hallba, fel az első emeletre, ahol a gránátvetőt találtad. A kék kulcsot hajítsd is el, majd sörösüveg a kézbe, egy T100-es mocsok leselkedik a folyosón. Jobbra az első ajtó mögött ismét egy T1000-es lesz. (Gyújtsuk fel! Gyújtsuk fel!) A polcról leveheted a Vise Handle-t. A bordó ajtó a bárba visz. Az asztalon sörös üveg, a pianínón játssz. A fal persze félrecsúszik a'la RE1. A boroskamrában üveg, magnum töltény (szjúúúper!), a falból pedig kiszedheted a Battery-t. Az időközben visszahúzódó falat úgy tudod ismét kinyitni, ha az egyik szereplőt kint hagyod és ismét játszol a zongorán. Hogy melyiket? Szerinted? Érdemes kipróbálni, azt hogy Billy-vel mész be és rüfkét hagyod kint, ő ugyanis zenei analfabéta és elcseszi a dallamot, majd dühösen a zongorára csap. (Hát igen, a RE1 REmake-ben sem volt valami fényes :). A harmadik ajtó egy újabb folyosóra visz. A bal oldali ajtó csak egy „bónusz" szobába vezet, van itt minden, mi szem szájnak ingere: pisztolytöltény, eü spray, piros, zöld növény. A másik szobában két zombi, shotgun töltény, és a satunál használnod kell a Vise Handle-t, hogy ki tudd venni az Obedience táblát. Vissza a hallba – na hol nem jártál még? Hát kint az udvaron! A jobb oldalon használd az elemet, hogy feljöjjön a lift, majd Billy-vel told a csillogó oszlophoz és mássz fel rá. Az oszlop tetején a harmadik a Power tábla bújik meg, ezt lehetett látni odafentről, az erkélyről is (biztos onnan is ejtett le valaki). A három táblával most már mehetsz a teleszkóp szobába, ami ott van, ahol megküzdöttél az óriás százlábúval. Ott most csak bogarakat találsz. (Tisztára olyan a hangjuk, mint a csörgőkígyóknak nem?) Pisztolytöltény az ajtó mellet, mássz le az irányítópulthoz, tedd a helyére a három táblát (emlékszel még Marcus jelszavára: Engedelmesség, Egység, Erő!), majd dőlj hátra. Tehát a csillagvizsgáló torony lesüllyedt, de ne ijedj meg, vissza lehet menni a rezidenciába így is, csak egy szinttel lejjebb az erkélyes részen lyukadsz ki (ahol a három zöld növény volt a zsákutcában).

A LABORATÓRIUMBAN

Az ellenkező dupla ajtón hagyd el a tornyot, végig a hídon. A templom mellett balra két zöld és egy piros növény, jobbra a kis épületben shotgun töltény. Válaszd szét őket, Rebecca-t állítsd arra a kapcsolóra, ahol a shoti töltények vannak. A templom bejáratta csak így nyílik, Billy-vel menj be. Jobbra van egy kis fülke, itt menthetsz, mert van gép, meg szalag, meg egy csomó más okosság, mint például napalm, shoti töltény, eü spray. Vissza a templomba, de készülj fel, hogy főellenség jön! A templomba ugyanis betör egy hatalmas denevér! Néha még kisdenevérek is beszállnak a csatába, de így is elég könnyű, csak lődd a shotgunnal. Utána indulj az ajtó felé. Hopp! Ahol a dög betört egy nagy lyuk tátong a tetőn, ide bizony fel lehet húzódkodni a Hookshottal! Ja, hogy te nem hoztad magaddal, hanem a vonatnál hagytad? Akkor bizony most battyoghatsz vissza érte! A templomtető végén, a létrán mássz le, a falon kapcsold át az elektromos kap-

csolót. Menj ki a lifthez (egyébként itt is van piros meg kék növény), csatlakoztasd a kiscsajt és menjetek le a liften. A folyosón zöld növény, balra az ajtón be. A polcon eü spray, odébb szalag, írógép, Marcus naplójának a második része, tárgylift a falban, és egy lyuk a plafonon, ahol a Hookshotot kell használnod. Itt mindenképp érdemesebb a csajt felküldeni, bár végeredményben Billy-vel is teljesíteni lehet a részt. Szóval odafent molotovot készíts, mert jön egy T100. A széken fájl, a polcon üveg és benzin, a falon a labor térképe. Ami viszont nagyon fontos, az a piócát tartalmazó kapszula (Leech Capsule), ami annak beugrónak a végében van, ahonnan a zombi rád támad! Kint nyomd át a fali kapcsolót, ez megnyitja odalent a folyosót, igaz egy T1000-est is szabadjára enged. Válts a lenti karakteredre és nyírd ki őkelmét. Ha nagyon sérültél volna, egy piros és egy zöld növényt a folyosó végén is találhatsz. Válts a fenti karakteredre. Jobbra az első ajtó még zárva. A következő írógépes szobába visz, van itt is egy rakás cuccos (szalag, benzin, zöld növény), ments, ha akarsz. A folyosóról a harmadik ajtón keresztül a sterilizációs kamrához jutsz, shoti töltény a polcon, file asz asztalon, a fekvő zámbó persze még él. Menj tovább a dupla ajtón. A zámbókat nyirbáld le, fájl és üveg a földön, eü spray az asztalon. A mini liften küld le a Leech kapszulát, de előtte szerezz zöld és piros vegyszert is a palackokból, itt van mindegyik a közelben, keverd össze őket, hogy kapj egy adag Stripping Agentet, ezt kombináld a Leech kapszulával, így kapsz egy kék Leech talizmánt. Ha Billy van fent, a kapszulát kell leküldeni és visszamenni a rezidenciára, megkeresni a palackot, hacsak akkor nem nyomtál zöldet a Mixing Setben, amikor szóltam. A piros ugyanis van a lenti folyosón is, de zöld nincs. Mindenesetre a kék amulett, a lenti folyosó végén a kék ajtót nyitja. A dolgozószobában töltény a fiókban, szalag az asztalon, érdekes dolgok az akváriumban. A csontváznál az Input Reg Coil, és egy régi fotó Marcusról. Hőseink arra gyanakszanak, hogy a fura fehér ruhás fickó, Marcus fia vagy unokája lehet. Van itt még egy ajtó, ami egy kis raktárszerű helyiségbe visz. Két zombi mínusz, a szobor kezéből egy zöld Leech amulett plusz. Már mehetsz is ezt felküldeni a lifttel. Ezt a zöld ajtónál kell használnod, ami ugyanabban a szobában van, ahol a mini-lift is. A guszta kis hullaházban alázd meg a csúszó mászó meg a fekvő zámbót és vedd fel a Sterilizing Agentet. (Meg ha szükségét érzed a pisztolytölténykeket is, gusztáld meg a szép pár lábat is!) Menj vissza a sterilizációs kamrához és tedd be a gépbe a tartályt. A kis tartály elszívja a mérges gázt a kamrából, hogy be tudj menni a Breeding Room Key-ért. A zámbó persze bent feléled, majd a kint az ez idáig csendbe üldögélő is. A kulcsot a folyosón a zárt ajtónál kell elhasználnod. Vigyázat, a „csipiológiai" előrejelzés két Hunter támadását jelzi! Utána vedd fel a fájlt, és a ketrecből a Dial-t, ami kűgyé' is le a földszintre, de azonnal! A Dial a számzáras ajtóhoz kell, a kódot az egyik fájlból tudod kiokoskodni. Voááá! Odabent egy ugyanolyan lift-kocsi van, mint a RE2-ben, hívjuk mondjuk felvonónak (A Márti lanovkának hívta a RE2 tesztjében, felismeritek ugye?) Érdemes itt a végigjátszások alkalmával mindig más szereplővel jönni, mivel míg Billy átugorja a korlátot, Rebecca átbújik alatta! Mellette felveheted az Output Reg. Coil, a kapcsolót nyomd át a falon és válts a fenti karakteredre. Irány az írógépes szoba, most már le tudsz mászni a létrán. Add egy embernek a Hookshotot és a két Coilt. A sarokban húzd fel magad a kampóval, tedd a helyükre a Coilokat (shotgun töltény a szekrény mellet!), ami az áramszolgáltatást kapcsolja vissza a teremben – útra kész a felvonó! Igen ám, csakhogy amikor beszállnátok (egyesítsd őket), megjelenik egy mammalia (zombimajom) és Billy-t lelöki a mélybe, viszont felocsúdni sincs időd, mert egy Leech zámbó támad rád, plusz még az áram is elmegy! Egyébként kipróbáltam, bárkivel is jössz ide, mindenképp a pali esik le. Nyírd ki a zámbót, majd menj vissza az irányítópanelhez, amiből valaki kivette az egyik Coilt, tedd, vissza, most már tényleg beszállhatsz a gondolába. Az egyik hullánál ott a magnum (szjúúúúper), indítsd be a masinát. Most egy ideig a kiscsajt kell irányítanod.

A GYÁRBAN

Miután kiszálltál, két zöld virág fogad. Az első ajtó zárva, menj fel a lépcsőn. Pisztolytöltény az ajtó mellett, a szemközti ajtó mögött egy mentési lehetőség vár, egy rakat cuccal (pisztolytöltény, zöld és piros növény, a gyár térképe, gránátok, szalag). Vedd magadhoz, amit akarsz, majd ki és le a lifttel. A folyosó végén az irányítópultnál találod a Factory Key-t, a monitoron pedig mindenki kedvenc Resi főszörnye, a Tyrant pislog! Őrülten jelez a pókösztönöm, visszafelé Hunterek várnak! A mentési helynél add rá a kakaót a kulccsal, hadd hívja fel a liftet. Hé! Ez a lift pont olyan, mint a Resi 2 liftjei, amiken folyton meg kellett küzdeni a Tyrant fazonra alakuló Birkin papával, vagy azzal a másik böszme nagy vadállattal! Náná, ugyanis most a Birkin laborba megyünk, ami a kettőben is szerepelt!!! Aktiváld a liftet, odalent Enrico-val futsz össze, aki csodálkozik, hogy Billy után akarsz menni, mindegy, ennyire telik tőle, mivel ekkor látod őt utoljára! A lift mellől vedd fel az Elevator Key-t, majd menj a túloldali lifthez. Épp amikor aktiválnád, megjelenik a falra festet ördög, azaz a Tyrant!! Lődd a magnummal mint a gép! Ahhoz képest, hogy minden Resi játékban a Tyran-tek megszerzéséért, mint biológiai fegyverekért, folyik a harc elég könnyen megfikkantható a nagyságos uraság. A lifttel négy emeletre mehetsz, a B1-es szint a vonathoz visz, a tűz egy kis része már elaludt, ezért simán begyűjtögetheted az itt lerakott cuccaidat, vagy akár a házba is visszamehetsz, ez egy szjúper kis rövidítés! A B2-es szinte egy karzat, Hunterrel, zöld, piros növénnyel, kinyitható ajtóval (rövidítés a felvonóhoz), és magnum tölténnyel, tehát mindenképp érdemes útba ejteni. A B3-as szint az, ahol most vagy! Ha mindent felfedeztél, vedd az irányt a B4-es szintre. A videóban megint feltűnik a fura fazon a tomboló bosszúvágyával és a halálos fenyegetéseivel együtt.

TREATMENT PLAN

Kilépve a liftből egyből meglátod a vízben Billy-t, hál isten még él, ekkor azonban valami hatalmas szörny lelöki a szikláról, amibe kapaszkodott, és a srác elsodoródik az árral. (Én ilyen szép víz effektust játékban még nem láttam, de még videóban sem!) Irány a dupla ajtó, a kis teremben a sok villogó piros pont a panelen egy logikai feladat. A védőgát áramellátását kell visszaállítanod úgy, hogy csak három piros pontot nyomsz át, mégis az egész áramkör zöldre változik. Nem túl nehéz! Ha már megvilágosodtál, láthatod, hogy van itt szalag, zöld növény pisztolytöltény, és egy kanna benzin is. Menj le a kis lifttel. Verekedd át magad a három zámbón, találsz majd a terem végében zöld, piros növény és egy üveget is Az előző szobában benzin, itt meg üveg? Mi következik ebből? A következő folyosón Leech zombi jön! Verd le, futás tovább a biliárdasztalos szobába. A zombit küld az örök vadászmezőkre, ahonnan visszatért, a térképet vedd le a falról, van ott egy üveg is. Menj le a lépcsőn, a targoncát egyelőre hanyagold, ha sokat sérültél, vedd fel a piros és a zöld növényt. A következő szobában növények, plusz shoti töltény, menj tovább. Le a lépcsőn, végül megtalálod Billy-t, meg az emberi kísérleti egyedek maradványait is. Ha rám hallgatsz Billy-re váltasz. Vissza abba a terembe, ahol a shotgun lőszer volt. Váljatok ketté, Billy menjen le a medencébe, Rebecca maradjon fent az irányító pultnál. Addig kell variálnotok a ráccsal és a ládák tologatásával, amíg mind a három faláda a medence végébe nem kerül. Utána már feltöltheted vízzel és a ládákon átszaladhatsz a tipikus Resi itemért, a kerékért, amit kicsit előrébb a folyosón a zárt ajtónál kell használnod. (Lesz itt három zombi is :) Odabent a bojlernél újabb négy zámbó, menj fel a létrán, egy zombi mínusz, fájl a sarokban, plusz piros és zöld növény. A piros palackból szippants Rebecca-val a Mixing Setbe. Mássz le a létrán és a távolabbi ajtón távozz. Meglepi: két Hunter a rövid folyosón! A következő szoba egy mentési hely, felszedhetsz itt szalagot, eü spray, zöld és piros növényt, töltényeket, napalmot. Menj tovább a másik ajtón, két rövid eseménytelen folyosó lesz csak. Utána viszont négy zámbó, plusz egy panel, amiből egyelőre még hiányzik valami! A fájl és a napalmot a hulláktól alig lehet majd észrevenni. A kis liften menjetek le. Újból megjelenik a Tyrant fickó! Érdekes dolog, mert ezt a főellenséget egyik vagy másik szereplővel is le lehet szedni, vagy akár együtt is, ebben az esetben viszont a nem irányított emberünk elég passzív lesz! A medencét körberohanva nyomd át a zöld gombot, ami lehív egy létrát. Fent a földön megtalálod a Motherboardot, menj vissza két helyszínnyit és helyezd a Motherboardot a ketyerébe. A konténerbe (gondolába) csak a gádzsi fér be, vállald be vele a mutatványt. A központi irányítóteremben a kapcsolóval leeresztheted a vizet a gátról! Van itt egy savas gránát is, sajnos a konténer visszafelé nem működik, a lépcső pedig be van omolva! Más utat kell találnod (az ajtót :)! A következő teremben egy bébi százlábú, savas gránát és a kék palack. Ezt kombináld a Mixing Setben, majd az így kapott Sulfuric Acidet a pulton található Industrial Waterrel, így megkapod a Battery Fluidot. A fenti ajtót kinyithatod, de ne menj ki rajta, hanem szaladj le a lépcsőn, majd válts Billy-re! Billy-vel rohanj oda vissza, ahol rátaláltál (a Hunterek helyén most zombik lesznek, biliárd teremben pedig két zámbó a meztelenebbik fajtából.). A zárt ajtó most már nyitva lesz (itt egyébként néha már kiugrik a vízből egy bazi nagy béka, amivel majd a gáton is össze fogsz futni), menj le Rebeccá-hoz és tarts neki bakot, hogy elérje az Empty Battery-t, ezt kombináld a Battery Fluiddal, az így kapott Hi-Power Battery-vel már mehetsz vissza a targoncához. A csajjal rakd a helyére, Billy-vel állj fel a ládára, Rebeccá-val nyomd át a kapcsolót. Odafentről végre felveheted az utolsó Key Itemedet, a Key Cardot. Emlékszel még, hol küzdöttél meg másodszor is a Tyranttel? Most oda kell menned, de a létra helyett az ajtón keresztül távozz. Van ott két zöld növény, a gáton pedig 1000 százalék, hogy kiugrik egy béka. A túloldalon még kinyithatsz egy ajtót (rövidítés, ha vissza szeretnél menni valami cuccért), van ott pisztolytöltény, a másik oldalon pedig használd el a Key Cardodat. (És vedd fel shotgun lőszereket.) A rövid folyosón még felveheted a magnum töltényt, de most már itt az idő, hogy találkozz a végső főellenség első formájával. Kiderül minden: a fehérruhás fickó nem más, mint Marcus doki! Tíz éve ugyanis hiába ölték meg Wesker emberei, hogy Spencer átvehesse a kísérleteket, mert nem tudták, hogy Marcus a saját testébe fecskendezte tesztelés céljából a T vírus elődjét, az anya Progenitort. A doki holtestébe ágyazódott mutáns anyavírus nem hagyta a testet elrohadni, hanem hosszú évek alatt újjáépítette azt! Marcus új életet kapott! A vonat megtámadása csak erőpróba volt! Már nem is az Umbrella-n, hanem az egész világon akar bosszút állni, ekkor azonban elveszti maradék emberi mivoltát is!

A szörnyet lődd megállás nélkül, lehetőleg a magnummal. Ha megdöglött vegyetek fel külön-külön egy-egy karakterrel egy-egy Shaft Key-t, majd a dupla ajtónál egyszerre használjátok őket a két panelnél. Ez itt az utolsó mentési hely, találsz itt két eü spray-t, két piros és zöld növényt, gránátokat, napalmot, töltényt és szalagot, vegyél magadhoz mindent, amit nem szégyellsz (a pasinál legyen minden fegyver és néhány gyógyító cucc, a csajnak csak gyógyító cuccot adj). Ments és aktiváld a liftet. Útban a szabadság felé, az egyik előre kiszámítható esemény követi a másikat (az önmegsemmisítő rendszer beindulására és Marcus doki újbóli felbukkanására gondolok), aki időközben Királynővé alakult át! Utánad ered és szétzúzza a liftet is. Ez a végső csata! Az első körben csak lőjéték, amíg be nem szakad a plafon egy kis része. A dög kivételesen érzékeny napfényre, ezt kellene kihasználnotok! Amíg Rebecca kinyitja a tető négy zárját, végig magadra kell vonnod a szörny figyelmét, hogy békén hagyja a lányt. Amint a negyedikkel is elkészült megpihenhetsz, jön a baba befejezés (durva a pisztolygolyó)! A Marcus rezidencia megsemmisül és egykori tulajdonosa is elpusztul vele együtt. Ismét elszabadulnak az érzelmek A lány elengedi Billy-t, (nagyon helyes, különben jól popsin is durrantottam volna), útjaik itt elválnak. (Hé Billy remélem, találkozunk még a RE4-ben! :) Rebecca megpillant egy ódon hatalmas kúriát az erdő közepén.

– Talán erről beszélt Enrico a liftnél...
– mondja a lány, majd elindul a Spencer birtok – és a végzete felé....

A végigjátszás az easy fokozat alapján készült (és Billy-t helyeztem előtérbe), erősebb fokozatot választva jóval kevesebb gyógyító cuccot fogtok találni. Ha végigolvastátok a leírást, talán néhányan zokon veszitek, hogy a logikai feladatoknál csak azt írtam le, hogy mit kellene csinálni, a pontos megoldásokat nem. A játék elég rövid így is, legalább egy kicsit próbáljátok meg használni a fejeteket (meg amúgy is egy gedra vagyok :) Na megyek, nekiállok újból a N64-es RE2-nek, úgy megjött a kedvem egy kis rezidentezéshez...

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

A Conker N64 leírás befejezése

A Márti úgy gondolta szerzünk egy kis örömet a Nintendo 64 tulajoknak is így Újév második hónapjában, ezért újból nekifeszültem a Conkernek, hogy az anno félbemaradt leírást befejezzem, hiszen sokan kértétek ezt levélben, e-mail-ben. (Cserébe küldjétek az ajándékokat, a cuccokat, készítem a kápét – jöhetne például egy Urban Strike doboz + gépkönyv! Aki akar, írjon a címemre, nagyon komoly levelek és soha nem látott konzolos ereklyék szoktak nálam landolni :) Köszi mindenkinek! Persze nem bántam meg, hogy ismét elővettem a CBFD-t, mert ez egy durva jó játék. Ja, külön köszönet a kártyáért Istvánnak, a legnagyobb „droidnak" az 576 nagykerből!

6. FEJEZET: UGA BUGA

A barlang két részre oszlik, a kék területen a kóma részeg kőszörnyek tanyáznak, a túloldalon pedig egy vad ősemberhorda tagjai. Mássz fel középen a nagy szobor fejére és B-t nyomva üllőként csapj rá egyet, odalent kinyílik az átjáró. A kőszörnyek között van egy, aki össze van gubózva, őt kellene a járaton keresztül átguritanod a túloldali barlangba. A lejtőn aztán megindul a szikla és agyonnyomva ugyan jó pár ősembert, de kitöri a járat végén a falat. Conker először a zene drámaiságát kéri számon a nagy barlangban. Van itt egy CS pad is, ahol csúzlizni tudsz, de egyelőre ez még lényegtelen. Kerüld meg a hatalmas dinófejet, amihez az ősemberek fohászkodnak, a fejtől jobbra lévő ajtón menj be. A párkányon átugrálva az ősembereken, a beugrón keresztül meg tudod közelíteni a hatalmas tojást. Ugorj a fickó táblájára, aki feldob a tojás tetejére. Nyomj B-t. nagyon komoly, mert Conker kikelti a hatalmas tojást, de az is elég komoly, ami kikel belőle. Egy hatalmas dinóbébi, a popsijára biztosítótűvel rögzített pelussal, ráadásul hihetetlen aranyos hangon gőgicsél. Ennek ellenére brutális módón széttépi az útjába kerülő palikat. A kiskalóz az anyjának hisz minket és követ, úgyhogy vezessük végig a párkányon át a nagy barlangba. A CS padon lőjük meg a barlang falán a jobb oldali kapcsolót. Csald fel a kis dínót a felemelt platform alá, a lábnyomokhoz, majd fuss le gyorsan a CS padra és csúzlizd meg a bal oldali kapcsolót is. Ez még Conker szerint is érdekes lesz, a lezuhanó deszkalap ugyanis rendesen agyon is csapja szerencsétlen kölyköt. A nagy szobor feje kinyílik, de olyan nyálkás, hogy azon képtelenség feljutni. A kőtáblás palival dobasd fel a tetejére magad és ereszkedj le mindkét orrlyukba, lehetőleg akkor, amikor épp nem csap belőle ki a gőz. A B-vel Conker kicsit megborsozza a szobor orrá, mire az eltüsszenti magát. Most már szabad az út a szobor belsejébe. A undorító fikás járatok közül szerintem a jobb oldali a könnyebb, azon menj végig. Így a tojásos terem tetejénél jutsz ki. A halott ősembertől nyúld le a maszkját és menj vissza a nagy terembe, ahol az ősemberek istennek hisznek és mindenhova követnek. Most vissza kell menned egészen a pálya végére, ahol a csatlósaiddal együtt már szét tudod verni a kőmukikat. Miután az utolsóval is végeztél, a bejáratnál strázsáló biztonsági ember telenyomja a gatyáját és inkább beenged a szórakozóhelyre. Odabent kemény szintetikus szeletelős zene fogad, pont amilyen Csipi szívének is kedves, úgyhogy hamar megkedveltem a helyet. Mint ahogy az életben is, először a bárpultot érdemes bevizsgálni. Nem egyszerű fazonok riszálják itt magukat, de nekünk a csapos a fontos, aki egy kicsit magába fordult (biztos szar anyagot dobott :), őt guritgasd fel a bejárathoz a kapcsolóra, ami lent a középső ajtót nyitja. Mivel ha még nem mondtam volna, itt van Berri is, fent a go-go táncosoknak fenntartott ketrecben raboskodik, őt kellene kiszabadítanod. Ha a kő a helyén van, vissza a bárpulthoz, csapold meg a hordót. Részegen tántorogj a középső ajtóhoz és az egyedül pörgő sziklapalit pisild le, majd amikor összegömbölyödik, lökd be a járatba. A korlát alatt a pluszjeles kapcsolónál kijózanodhatsz, majd menj a járatba a szikla után, ami felvisz a karzatra. Itt kikerülgetve a hatalmas csöcsű szőke sziklacsajokat, told végig egészen a kapcsolóig a sziklagolyót. A kapcsoló a másik két ajtót nyitja, ezekbe szintén bele kell löknöd egy-egy fickót, szóval igyál, pisilj. Ha mindkettőt sikerült, a ketrec széttörik, Berri kiszabadul, az átvezető képsorok után el kell jutnod a nagy tojásos barlangba, tehát futás, mert minden másodperc számít. Amíg nálad van a bomba, nem tudsz ugrani, és le sem szabad esned sehonnan. Ja, és ha hozzád ér valaki, akkor is robbanni fogsz. Amikor felrobban a bomba, megemelkedik a láva szintje és át tudsz ugrálni a túloldalra, ahol rögtön le is ütnek és kirabolnak. Conker ugyan szóvá teszi, hogy jobb lenne visszaadni a pénzt, de erre az ősemberek csak a feneküket mutogatják. Szerencsére mielőtt lelépnének az egyik tolvaj belesik a lávába, így az ő légdeszkáján kell utolérned őket. Ha egy-egy pubit utolérsz, a B-vel csapd le őket. Óvatosan haladj, mivel az ösvényeken brontoszauruszok mászkálnak, a szakadéknál pedig mindig ugrass. Amikor már csak egy marad, megváltozik a pálya nyomvonala is, az egyik rács ugyanis felnyílik. Ha az utolsóval is végeztél, vedd az irány a kezdőponthoz és a rámpán felugratva a pénzköteghez végigszáguldasz egy új járaton és egy nagy arénában landolsz. A naiv Conker azt hiszi, őt ünnepli a nép, amikor beengednek egy hatalmas T-Rex-et is az arénába. (Mondjuk az egész kicsit Star Wars utánérzés, főleg, hogy még a főgóré neve is Buga the Knut, arról nem is beszélve, hogy a fickó hangja, kiköpött Jabba.) A dög szép sorjában elkezdi felzabálni a sorstársaidat, majd feléd indul. Fuss gyorsan a középen található CS padhoz és nyomj B-t. Conker hipnotizálni kezdi a hüllőt (csak ha felé fordulsz), majd a hátára ugrik. Nyírd ki a maradék áldozatokat is. A közönség közben őrjöng és a nagyfőnök is rátesz még egy lapáttal. Beenged egy szakasznyi felfegyverzett ősembert. Nyírd ki őket, majd az ezután következő lándzsás egységet is. A harmadik csapat a legnehezebb, mivel fele-fele arányban vannak lándzsások és furkósbotosok. Ha túl sokat sebződik a Rex ledob a hátáról, ilyenkor ellened fordul. Ebben az esetben megint be kell hipnotizálnod. Addig megy a játék, amíg nem végzel egyszerre mind a hat fickóval. A Nagyfőnök nője teljesen el lesz ragadtatva és ráveszi a paliját, hogy ha annyira kemény csávó, küzdjön meg veled. Buga lesz tehát a következő főellenség. A fickó elég nagydarab és ugrás után hullámokat gerjeszt a földben. Amikor a hatalmas csonttal próbál meg leütni, akkor kell jó erősen tökön harapni, majd amikor összegörnyed, mögéfutni és jól belemarni a fenekébe is Ezt háromszor kell megismételni, negyedszerre már nem bírja felhúzni a gatyáját. Ekkor kikandikál kicsi Willy és a megszégyenült főnök angolosan távozik a falon keresztül. A platformon mássz fel a járatba, ami a csajszihoz visz. A poénos átvezető film után menj végig a párkányon, odakint vár a bankóköteg. Lefelé a hegyi ösvényen, a végén ugorj le. A pöcéből kászálódj ki, a járat végén az EXIT feliratnál ugorj a kakiba. Kifelé a házból, láthatod, ahogy megint elrabolják a kaptárt a méhkirálytól. Beszélj vele, ismét arra kér, hogy szerezd vissza neki a tulajdonát. A nagy méhlakban ugorj a kasba és a gépágyúval szedd le az összes támadó darazsat. A radaron pirossal vannak jelölve azok, amelyek csípéshez készülődnek. Utána felkapva a kaptárt még el is kell vele érned a helyére. Egy másodpercre sem lassíthatsz, mert különben agyoncsipkednek. Odakint aztán a király kicsit átrendezi őket egy rakétavetővel. Miután átvetted tőle a megérdemelt munkadíjat, menj fel a nagy fatuskóra, a hordóhoz. Útközben vigyázz, mert az ösvény tele van giliszta-szerű férgekkel. A hordóval mindössze le kell gurulnod a fa tövébe. Mr. Hordó továbbgurul és betöri a következő pálya bejáratát.

7.FEJEZET: SPOOKY

A horror pálya a kedvencem mind közül, majd még visszatérek rá miért. Miután magadhoz tértél, irány a patak végén a járat. Amint belépsz, lecsukódik mögötted az ajtó, tehát más kiutat kell találnod. Jobbra a járat zsákutca, előrefelé egy hatalmas nyitott térségbe jutsz, ha átúszol a túloldalra, beszélhetsz a Halállal, aki egy kicsit zavarosan adja elő a mondókáját és csak úgy mellékesen, a kaszájával próbálja meg kihalászni a vízből a cápákat. A nagy dupla ajtó most még zárva, úgyhogy nem marad más, minthogy a víz folyási irányának végén, a kis járaton átmenj. A túloldalon ugorj át és húzd le a kapcsolót. Ess le, a mellékjáratban találod magad. Juss el megint a Halálhoz, aki egy kis szívességet szeretne, mégpedig, hogy a temetőben élő élőhalottakat öljük meg, mert ő képtelen erre, mivel egyszer már meghaltak. Itt megint egy érdekes és poénos párbeszéd zajlik a mókus és a kaszás között, majd még megdob minket egy shotgunnal is. A shotgunt a B-vel tudod elővenni, az R-rel célzol és a Z-vel lősz. Fontos, hogy a Z-t folyamatosan nyomva, megjelenik a lézeres sugár, így sokkal könnyebb célozni! Ez már csak azért is fontos, mert a zombikat CSAK pontos fejlövésekkel lehet leszedni. A temető egyébként a már nyitva álló duplaajtó mögött van. Kezdj el araszolni előre, majd amikor bizonyos pontokig elérsz, mindig kikel a sírjából egy-egy csapat gusztustalan élőhalott. Itt jegyezném meg, hogy ennyire jó zombihangokkal még nem találkoztam egyik játékban sem, de még filmben sem! Egyszerűen elképesztően eltalálták, a hideg futkározott egész játék alatt a hangok miatt a hátamon. Amúgy ez egy elég kemény rész, csak óvatosságra intek mindenkit, mert hamar leszedik az energiádat, ha közel engedet magadhoz a dögöket. Legokosabb, hogyha megjelentek, visszarohansz a kapuhoz és távolról szeded le őket. A temető túloldalán az ajtónál a Halál vár, a helyette elvégzett munkáért, kinyitja a kaput. Végig kell menned a kanyargós párkányon, de vigyázz, mert egy csomó csontvázkukac van a földben. Csak átugrani tudod őket, az utolsó mögött közvetlen is van egy!

A kastélyban az egyik ősöddel találkozol, ki nem más, mint Drakula Gróf! De elképesztő mókus kivitelben képzeljétek el, az eredeti filmben szereplő hajkontyával. Az egész átvezető jelenet a filmet idézi, minden úgy történik, ahogy a vásznon, már majdnem ott tart a dolog, hogy téged is megcsapol, amikor egy csapat falusi betöri a kastély ajtaját és ellepik az épületet. A vérszívó elég gyenge állapotban van, ezért téged, mint rokont kér meg, hogy segíts neki erőt gyűjteni. Át is változtat egy kis denevérré, míg ő egy hatalmassá alakul és helyet foglal a plafonon a nagy őrlőgép alatt. Az őrlő úgy működik, mint egy gyümölcsfacsaró, bele kell dobni a szerencsétlen hullajelölteket, az így keletkezett véres lé egy pumpán keresztül feljut Drakulához, aki a csövön keresztül elfogyaszthatja azt. Feladat begyűjteni a kastélyban őrült módjára szaladgáló embereket. Az épület egyébként nem túl nagy, de épp eléggé szövevényes. A központi nagyterem, ahol a Vámpír lóg a falon, innen nyílik az ebédlő, a kert, a könyvtár és a hall. Minden helységnek két szintje van. Egyébként itt valami leírhatatlan zene szól és baromi hangulatos, hogy végre tényleg a gonosz bőrébe bújhatunk, végre nem olyan gagyi módon, mint például a Blood Omen sorozatban. Repkedj és csináld le a falusiakat, akik egyébként karókkal lövöldöznek rád. Egy-egy nagyobb találat után az illető kifekszik, ilyenkor rá kell repülnöd. A denevér automatikusan felemeli a földről, szerencsétlen muki meg ott vergődik, sikoltozik alattad, amíg az őrlők fölé nem repülsz és bele nem dobod. Ha elég falusit cipelsz a vesztőhelyére, Drakula a sok elfogyaszt vértől rendesen meg is hízik, még az őt tartó kötél sem bírja már el a súlyát és a saját csapdájába esik, jobban mondva a saját őrlőgépébe. Conker visszaváltozik, ugyanekkor ellepik a kastélyt és a kertet is a zombik. Módszeresen kezdd el kiirtani őket mindenhol. Ha kész vagy vele, menj a könyvtárba a felső szinten és ugorj a középső könyvszekrény tetejére, ahol a CS pad van. B-t nyomva egy nyílpuskát kapsz, karókkal, ezzel kell leszedned a négy denevért a négy sarokban. Itt is tudsz célkeresőt bekapcsolni a Z-vel. Ha ezzel megvagy, még mindig a felső szinten menj az ebédlőbe, zombik, majd állj rá a CS padra. Szemben lesz három denevér. Utánuk végig kell futni a gerendákon, a végén lesz egy kulcs. A kulcsokról annyit érdemes tudni, hogy amíg cipeled őket, nem tudsz más tárgyat használni, nem tudsz ugrani, nem eshetsz le sehonnan és nem is érhetnek hozzád, mivel akkor elveszíted a kulcsot és az visszakerül a helyére. Ezt figyelembe véve a párkányon, majd a könyvtáron át jutsz le a hallba, ahol tedd a nagy ajtó egyik zárjába a kulcsot. Igen, jól gondolod, még kettőt kell megszerezned, hogy kinyíljon a kapu. Most vissza kell menned az ebédlőbe. Az asztalra felugorva nyírj ki mindenkit, a felemelkedett platformon menj ki a kertbe. Itt is ölj meg mindenkit (a sövényről a legkönnyebb), a kulccsal menj vissza a főkapuhoz. Amikor beteszed, lejön egy létra a második szinten az őrlős teremben. Ezen tudsz felmászni az utolsó kulcsért, de előtte ugyanitt ne felejtsd átkapcsolni a kart, az így megnyílt új járaton tudod levinni a kulcsot az ajtóhoz. A kapu kinyílik, te pedig ugorj rá az oszlop mellett árválkodó Mr. Barrelre, és gurulj vele végig a párkányon, majd a temetőn és a stégen bele a vízbe. Ahonnan sodrás jön, látsz egy járatot, úszva nem tudnád megközelíteni, de a hordót taposva igen. A kijárat egészen a játék elejére a vízeséshez visz, ahonnan felmarkolhatod a zsozsót (itt van a „múltkor" lelökött Gargoyle teteme is). Most már csak fel kell jutnod a hídig, ahol egy videót láthatsz. Utána jobbra indulj amerre a darazsak laknak. Van itt egy szögesdróttal elkerített rész, ami mögött már nyitva áll az ajtó.

8. FEJEZET: IT'S WAR

A háborús övezetben a Ryan közlegény megmentését játszhatjuk újra kicsit elferdített változatban. Kezdéskor rögtön láthatod, amint egy tengeralattjáró leszed egy katonai repülőgépet, ami a dokk kijáratába zuhanva elállja az inváziózni induló csapatok útját. Megjelenik a felettesed is és eligazít. Szerencsétlen honvédők is rendesen pellengérre vannak állítva, mivel az őrmester még a katonai indulót is képes lefelejteni. Jobbra, a homokos partra kell leszambáznod, de vigyázz, mert fent a karzaton aknák vannak telepítve. A feladat, hogy a víz alatt úszva magunk után csaljuk az elektromos angolnát is és átúszunk mind a három, félig az iszapba süllyedt áramfejlesztőn. Az áramellátás visszakapcsolása után megjelenik odafent a középső kiugrón egy CS pad. Fent a tologatható fémládát, told el balra, de ne teljesen a mélyedés végéig. A pálya bejárata felett van a férfi klozet, innen kijön egy elég fáradt muki (ráadásul papír sem volt a vécében), amin nem is lehet csodálkozni, mivel egy hatalmas TNT-s hordót cipel a hátán, csak ő ezt nem tudja. Amikor leülne kezdjük el tolni. A fickót ugyanúgy kell tolni, mintha Conkert irányítanád, a lejtőn megindul, de ha jó helyre toltad a dobozt, akkor az megállítja. A lezuhant repülőgépet kell felrobbantani, méghozzá mindkét irányból. Ezzel a fickóval szerintem először jobbra indulj el, mindössze annyi a feladat, hogy kikerülgesd a földből felbukkanó aknákat. Ha leült, menj vissza a vécéhez, ahonnan ismét egy dettó ilyen figura mászik elő, vele balra indulj el. (Ne aggódj, ha esetleg felrobbanna út közben, a vécéből örökké ilyen tagok jönnek elő.) Ez a könnyebbik oldal szerintem, csak át helyen ki kell kerülni az ugráló ládákat és vigyázni a lezuhanó ládákra. Ha ez a fickó is leült a helyére, a CS padról kell megcsúzlizni őket, hogy felrobbanjanak és kirobbantsák a gépet a helyéről. Utána jelentkezned kell az őrmesternél, aki köszönetképpen jól fejbe ver. Egy csapatszállító hajón ébredsz, most jön a partraszállós jelenet a filmből. Természetesen a hányások sem maradhatnak el. Amint nyílik a hajó orra, kegyetlenül lemészárolnak mindenkit, Conker is csak úgy menekül meg, hogy a túloldalon a vízbe veti magát. Ekkor beadják a víz alatti jelenetet. Irány a part! A helyszín pont olyan, mint a filmben, fentről az őrtornyok soroznak, mint az állat. Félúton újabb jelenet a filmből, tudjátok, amikor a pali az egyik robbanástól nem hall semmit, és úgy néz körül. Nagyon durva, nagy mészárszék az egész, az egyik bajtársunk például kétségbeesetten próbálja meg visszarakni a leszakadt karját :). Neked a jobb oldalon kell beérned a csapattársaidat, majd fedezéktől fedezékig futnotok. Az őrtornyok bejáratához mondanom sem kell, már csak egyedül érkezel, a többiek halottak. Időközben felvilágosítanak, hogy gonosz játék mackók az ellenfeleik (az angolul kiejtve ugyanis nagy a hasonlóság a tediz és a náciz szó között), persze a fickó sokat nem tud magyarázni, mert őt is lekaszálják. Conker besokall és előkap két bázikus gépfegyvert. Lődd le vele a lakatot és már bent is vagy. A teremben hemzsegnek a játék mackók, legelőször szerintem azt érdemes elintézni, aki felállva a ládáról tüzel. A folyosón mindenhol lézercsapdák vannak, hatástalanítani, vagy szétlőni őket nem lehet, az egyedüli megoldás, hogy a fegyvert eltéve mindig a megfelelő ugrásmagasságot használva kijátsszuk őket. Egy-egy ilyen szakasz után mindig rögtön vedd elő a fegyvereket, mivel egyből játék mackók támadnak meg. Nemcsak a sarkok és a ládák mögött bújnak meg, de még a plafonon a csapóajtókból is leugrálnak. A folyosó befejezésénél, jön a liftes jelenet, amit az egyik Aliens-es filmből ollóztak ki. Ezen a folyosón a lézerek és a játék mackókon kívül még lángszórós pubik is álldogálnak. Kilőni nem lehet őket, így marad az a megoldás, hogy akkor szaladunk el előttük, amikor épp nem szórják a lángot. A teremben először nyirbáld ki az őrült dokikat, akik injekciós tűkkel dobálóznak. A fickót a villamosszékben így is, úgy is megsütöd, tökmindegy melyik kapcsolót húzod át. A másik nyitja az ajtót. Az átjáró után egy bazi nagy gépágyúval találod magad szemben, meg a kezelőjével. A fickót igazán kilőni nem lehet, meg kell közelíteni ládától ládáig szaladva és csak akkor elhagyva a fedezéket, amikor újratölti a fegyvert. Az ágyú mellett van egy lelógó kötél, azon kell gyorsan felmásznod és végigfutni a ládákon a CS padig. A CS padon most először használhatsz a játékban rakétavetőt, gyorsan célozd be a tagot, és lődd péppé. Ezután gyorsan ugorj a gépágyú ülésébe, ugyanis megérkezik az erősítés. Az ellenség két oldalról is érkezhet, arról amerről jöttél és arról, ahol a zárt ajtó van. Jó sokat le kell szedni, mire az ajtó nyitva marad. Mondjuk, itt van egy bug a játékban, ha ugyanis gyorsan beállsz a zárt ajtóhoz, a katonák egyszerűen átugrálnak feletted és észre sem vesznek, hátulról meg elég könnyű leszedni őket. Most jön Rodent közlegény valódi megmentése, akit épp ki akarnak végezni, Gyorsan szedd le a négy katonát, lehetőleg fejlövésekkel, mivel egy nem túl erős páncélt is viselnek és kézigránáttal dobálnak. Duma time. Végig kell menni a nyitott járaton. Lassan menj, mivel időközben megérkeztek a bombázók és rendesen szórják is a területet. Az érkező bombákat mindig az árnyékukról fogod látni. Vannak pókszerű önmegsemmisítő robotok is, amikor ilyennel találkozol, rejtőzz mindig Rodent mögé, ő ugyanis nem sérül a páncélja miatt. A hídhoz érkezve ugorj a vízbe, ott lesz a CS pad. A rakétavetővel a nagy ajtót lezáró lakat négy sarkában világító pontot kell szétlőni. Igyekezz, mert egy csapat ejtőernyős játék mackó is érkezik és kegyetlenül lesoroznak, ha tökölsz. Odabent szállj a tankba és robbantsd be a kis ajtót. A folyosón át kell ugrálni a szmötyis medencéket és a robbanó robotpókokat. A végén van egy kapcsoló, amit meghúzva futás, mert elkezd emelkedni a zöld trutyi. Kint ismét szállj a tankba és menj ki vele a szabadba. Amikor épp nem feléd fordul a nagy őrtorony, ugorj ki és át a felhúzott hídra. Minden híd tetején van egy hely, ahol B-t kell nyomnod, hogy üllőként lecsapd a hidakat. Körben lesznek majd gránátozó macik is. Amíg a tankban vagy az őrtorony nem tud eltalálni. A feladat egyébként, hogy a torony négy lábát tartó sárga-fekete csíkos oszlopot kilődd. A negyedik után összeomlik a torony és egy nagy lyuk lesz a helyén, amin ugorj le. Egy hatalmas földalatti barlangba kerülsz. Középen egy kislány sírdogál és rávesz, hogy mentsd meg a körben portyázó tengeralattjáróktól, bár gyanúsan sokat tud a fegyverekről. Ehhez ki kell futni ahhoz a CS padhoz, ami körül épp tanyáznak és gyorsan szétlőni őket a rakétavetővel. Összesen három CS pad van, de a dolgot nehezíti az is, hogy a nagy hullámzás miatt nem egyszerű eltalálni a tengeralattjárókat. Ja, meg lőnek is rád. Ahogy azt sejteni lehetett, a kiscsajról ezek után kiderül, hogy valójában ő lesz a főellenség. Előbújik ugyanis egy gigantikus tudathasadásos, hasbeszélő, mechanikus lábakkal felszerelt játék mackó. Három körben fog támadni, először gépfegyverekkel, aztán lézerrel, majd rakétavetőkkel. Úgy a legkönnyebb elintézni, ha beállsz az egyik sziklaodúba és a csövet elforgatva, ki-be állsz. Először mindig a két fegyverét kell leszedni, majd amikor közel van hozzád, a kislánybábot a karjáról. Amikor hátat fordít neked, hogy felvegye azt, a hátán a lyukba kell belelőnöd. Harmadik alkalommal végleg felrobban, de a tankod is és sajnos Rodent nem éli túl az incidenst. Ráadásképpen a kiscsaj még beindítja a bázis önmegsemmisítő rendszerét. Innentől kezdve négy és fél perced van, hogy kijuss a partra a csapatszállító hajóhoz. Miután leugrottál a lyukba, a folyosón találod magad. A hely megint tele van lézercsapdákkal, csak most már sokkal szövevényesebbekkel. Ezt a részt tényleg elég kemény végigvinni, főleg időre. Vigyázz, mert megint lesznek játék mackók is. Ha elértél abba a terembe, ahol a kijárat van, ne szaladj ki, mert a kijáratot is egy kék lézercsapda védi. Nagyon gyorsan fel kell ugrani baloldalra, a ládákra, ahol a rakétavetőt előkapva, le kell szedni a megjelenő macikat, utána a lézer is felrobban. Mindezt időre egy energiával. Kint a parton szerencsére felvehetsz két csokit is. A partot egyébként most rakétavetős mackók őrzik. Fedezéktől fedezékig kell rohannod, a rakétavetővel leszedned az őröket, ez a rész is baromi izzasztó, mivel lesz olyan, ahol két, vagy akár három rakétavetős maci is van. Legokosabb, ha nem belső nézetből célzol rájuk, mivel az úgy baromi lassú és még mindig tart a visszaszámlálás. Ha elérted a csapatszállítót a közjelentben még láthatod, hogy Rodent mégsem halt meg, de már nem tud kijutni a robbanás előtt. Persze nem hal meg, sőt előbb partot ér, mint te. Következhet az utolsó felvonás.

9.FEJEZET: HEIST

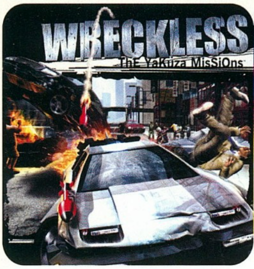
Ez egy nagyon rövid pálya, de az egyik legjobb is! Visszatérve a háborúból láthatod, hogy valami lerombolta a nagy szélmalmot. Jól gondolod, szerencsétlen Rodent repült neki a robbanástól. A helyén keletkezett lyukon ugorj le. A bank bejáratánál csatlakozik hozzád Berri is. A fekete bőrrucikból igazából már lehet tudni, hogy most mi következik. Az öltönyös fickó egyébként a bank kirablására bérel fel miket. Most az egyik legkirályabb rész következik, méghozzá az a jelenet, amikor a Mátrixban Neo és Trinity a feka kiszabadítására indul és a fickót lecsekkolják a fémérzékelőnél. Conker természetesen ugyanúgy ellöki a biztonsági őrt, a másik kettőt meg péppé lövi. Megjön Berri, meg a liften az erősítés is. Most az oszlopos teremben vagy, ami a filmben is volt. Annyi a különbség, hogy két oszloponként lézercsapdák is vannak. Az oszlopok mögül a B-vel tudsz kiugrani, ilyenkor, mint a filmben, mindent lassítva mutatnak (még a golyó keltette hőnyomokat is látni!), ilyenkor tudod leszedni az őröket is. A célkereszt egyébként mozgatható. Minden két adag őr leszedése után egy-egy jelenet jön, például, amikor Trinity a falra mászva szaltózik, vagy amikor Neo hátradőlve kikerüli a golyókat. Ezzel egyetemben a lézerrácsok is megszűnnek. A lift egészen felvisz a nagy széfhez, amit Berri ki is nyit. Odabent le kell csapkodnod az ugráló pénzkötegeket. Ekkor megjelenik a Párduckirály, a trónja olyan, mint a Jedi Visszatér Uralkodójáé! Az egész csak csapda volt, az öltönyös fickó pedig agyonlövi Berrit, a boldog befejezés tehát elmarad, ez már biztos. Az utolsó pillanatban azonban valami történik! A fekete párduc rosszul lesz és kitör belőle egy teljesen felnőtt Idegen. Az őrült prof persze ezen sem lepődik meg, ő intézte az egészet így. Majd a kastélyt is kilövi az űrbe. Amint megkapod az irányítást, húzd át a nagy kart, hogy kinyíljon a dokk ajtaja és oldalt a raktáré is, ahol a nagy rakodórobot áll. (Közben Berri teteme eltűnik az űrben.) Fuss oda és bújj a fémszerkóba. Bár még így is ki vagy téve az Idegen támadásainak, jó esélyed van arra, hogy te is megsorozd, amikor kifekszik, fel kell kapnod a farkát és mint Mario-ban a főellenség Bowsert, meg kell pörgetned és ki kell dobnod a világűrbe. Csakhogy ez nem olyan egyszerű, a szörny ugyanis hiába dobod ki, állandóan visszamászik!!! Szerencsére a harmadik próbálkozás után lefagy a játék és....

A befejezést viszont nem lövöm le, ha eljutottál idáig, dőlj hátra és élvezz...

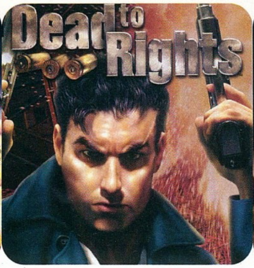
CSIPI M LEE
Csipimlee@576.hu


PANZER DRAGOON
ORTA™


The Sims









WRECKLESS – THE YAKUZA MISSIONS

Igen-igen, újra itt, önökkel. Köszönöm a tapsot... A következő bejátszásban engedjék meg, hogy kicsit visszautazzunk a múltba. Íme...a Wreckless, majdnem egy évvel ezelőtt, még CSAK Xbox-ra. Gyönyörű, már-már grafikai demonstrációnak is megfelelő külalak, kicsit furcsa irányítás, valamint egyszerű, de nagyszerű...akcióra lapozó játékmenet, ami a Super Runaboutra, vagy a Driverre hajaz leginkább, már ami a küldetések jellegét illeti. Nos...ez a nem hibátlan, de mégis lenyűgöző program akkortájt még „Only On X" elnevezést kapott, aztán csak kijött mostanában egy PS2, valamint egy GC verzió is. Persze az elméleti exkluzivitás és a platformok ereje között álló különbség miatt elég rendesen meg lettek változtatva az alapok. Grafikailag totálisan le lett egyszerűsítve a Sony átírat, árnyéka csupán önmagának. A feladatokban nagy változás nem történt: kapd el ezt, érd el amazt, szedd fel emezt... Ami újítás, hogy rakétákat is kaptunk, valamint még az is, hogy belassíthatjuk az akciót egy rövid időre.



Vannak új járgányok is, de ezek annyira nem fontosak. Ja, és immáron már elüthetőek a békés járókelők is, ez valahogy hiányzott az X változatból. Amúgy ennyi az eltérés. Ezek közül a legfontosabb a grafikai leegyszerűsítés. Egyszerűen ronda lett az egykor még gyönyörűnek mondható stuff...ami pont a külalak miatt volt olyan élvezetes, amilyen. Így viszont most kaptunk egy gyenge kis árkád akciót. Az interneten vitázóknak ajánlom a különbség megtekintését...valahogy így lesz Splinter Cell is a PS2-re. De annál szerencsére a játékmenet éppen elég erős annyira a grafika nélkül is, hogy megállja a helyét a konkurenciával szemben. A Wreckless esetében erről szó sincs. Játszható, érdekes egy darabig, de semmi igazán jó nincs benne... Maradjanak velünk...



MÁS VERZIÓ: GC, X

6 pont

MYSTIC HEROES

Mit mondjak...? Kár volt úgy isteníteni a Dynasty Warriors-t. A Koei-nek megártott a világ minden pontján elért siker, és mostanában már csak Dynasty szereplőkkel készített programot adnak ki, vagy olyat, amiben a műfaj, a játékmenet emlékeztet a korábban említettre. A Mystic is az utóbbi csoportba tartozik... Amíg a DW a realitást vette alapul, addig az MH inkább a legendákkal, valamint a miszticizmussal foglalkozik. Mondjuk, van a dologban egy kis gyerekes filing is, ami leginkább a grafikában köszön vissza ránk, mind embereink, mind pedig az ellenfelek kinézetében. Nem sok olyan főellenféllel találkoztam, ami ijesztő lett volna, inkább csak nevetségesekkel futottam össze, vagy olyannal, ami pont megfelelő, de semmiképpen sem félelmetes. Maga az akció hasonlatos az említett sorozathoz. Kis csapatunkkal haladunk előre, leöljük az ellenséges hordákat, aztán irány tovább. Most már a folyamatos öldöklés mellett lehet varázsolgatni is, ami nagyon jól jön



időnként. Főleg kombinációban jó használni a normál támadást a mágikus csapásokkal. Összességében jópofa a Mystic Heroes...nincs is semmi komoly baj vele. Grafikailag ugyan elég gyengécske, de hangulatilag megfelelő, valamint igen meggyőző a négyjátékos mód is, amiben aztán totális vérengzéseket lehet rendezni. A sorozat kedvelőinek mindenképpen ajánlható, de rajtuk kívül nem biztos, hogy mindenkinek be fog jönni. Zárásként tekintsük meg a főellenfelekről készített összefoglaló filmünket, amiben először a vérfagyasztó medvét vehetjük szemügyre...hork...kac-kac...aztán a vérszomjas vadkanok következnek...hehe...végül pedig a nádlény...argh...hahahaha...bocs...csapó...kapcsoljátok már ki!!!

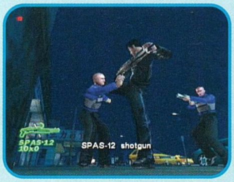


MÁS VERZIÓ: GC

5,5 pont

DEAD TO RIGHTS

Jack Slater barátunk kalandjairól már írtunk a Konzol 53. számában, de elérkezett az idő, hogy detektív ismerősünk ellátogasson végre a Sony újgenerációs gépére is. Elég kellemes akció vár a játékosra, aki behelyezi a DVD-t a Fekete Ördögbe. A háttérben a NAMCO fejlesztésekre jellemző szuper minőségű bevezető filmet tekinthetik meg a kedves nézők... Maga a program, ahogy az már a korábban olvasott kétoldalas tesztben is említve volt, eléggé hibrid lett. Kicsit Max Payne, kicsit Shenmue, bár ez utóbbi inkább csak a mini játékok miatt rémlik fel, nem pedig a korlátlan szabadság miatt. Rendőrünkkel mászkálhatunk, lövöldözhetünk, verekedhetünk, de tudunk majd edzeni is, vagy még egy táncoslánynak is segíthetünk elterelni rólunk a gyanús külsejű alakok figyelmét. Lehet akció közben időt lassítani, sőt elkaphatjuk az ellenfelek grabancát, hogy utána élő pajzsként használhassuk fel őket. Felhasználhatunk tárgyakat is a támadásokhoz, így a gázpalackok is fontos szerepet töltenek be a harcok során,



valamint még a kutyánk is aktívan kiveszi a részét a megpróbáltatások alatt. Igen érdekes egyveleg lett a DTR, egyedüli problémaként az merülhet föl ezzel kapcsolatban, hogy annyi sikeres ötletet vettek át, hogy ezzel veszített is kicsit az egyéniségéből. Amúgy hangulatilag rendben van, sőt, még grafikailag is kellemesnek mondható...PS2-re. A zenék rendkívül jól sikerültek, folyamatosan megy az akció, és változatos is. Mi kellene még? Maximum kicsit több egyéniség, kicsivel szebb grafika, kicsivel jobb játszhatóság, és grafika. De még így is jó játéknak lehet mondani... Tudom ajánlani azoknak, akik egy jó kis lövöldözésre vágynak. A videó montázs végeztével pedig áttérek utolsó bemutatónkra, ami egy erotikus kisugárzású vámpírhölgy főszereplésével készült...



MÁS VERZIÓ: X

8 pont

BLOODRAYNE

Utolsónak egy kellemes kis horror/akció programot mutatunk be önöknek, ami bár nem lett nagy siker, de mégis pozitív fogadtatást kapott a játékosok részéről. Egy félvámpír nőcskével kell szaladgálnunk, valamint szörnyeket és nácikat kaszabolnunk, mindezt kicsit Max Payne-es megoldásban. Az utóbb megnevezettel való párhuzam csak azért van, mert is le lehet lassítani az időt akció közben. Vannak még egyéb speciális képességeink is, hovatartozásunkra való tekintettel...ilyen az is, hogy kiszívhatjuk például ellenfeleink vérét. Az ilyen ötletek mindig is szimpatikusak voltak számomra. A program amúgy is rejt magában egy-két jópofa, extrém ötletet, és ez értendő a közjátékokra, a lehetőségekre, vagy a karakterekre egyaránt. Hátam mögött a főhősnő látható éppen, férfinézőink felhördüléséből arra következtetek, hogy elnyerte tetszésüket a bőrruhás hölgy. Hát igen... Ezzel mind így vagyunk...azok a domborulatok...meg a...hmm...kollegina!! Adás után fáradjon le kérem az öltözőmbe! Köszönöm... Szóval. Található pár nagyszerű ötlet a Bloodrayneben, ilyen az is, amikor egy Mech-be csüccsenhetünk bele. Vér van bőven, néha őrjöngő állapotba kerülhe-



tünk, ilyenkor a testrészek is úgy repkednek körülöttünk, mintha ventillátorba mentünk volna át. A grafika szép, néhol kifejezetten tetszetős, nincs vele gond. Ezzel tulajdonképpen ki is derült, hogy ebben a hónapban Leltárunk dobogósai a következők: fej-fej mellett a DTR, valamint a Bloodrayne, valamint kicsivel hátrébb a LOTR. Remélem, jól szórakoztak, jövő hónapban újra találkozunk a képernyőn, vagy itt a stúdióban. Addig pedig jó szórakozást mindenkinek. Ja, és aki gondolja, lapozza fel az 55-ös számot a Blood kétoldalas tesztje miatt. Viszlát... Most pedig megyek, és megrakom azt a kicsikét, aki végig itt szemezett velem... A mikrofon még BE VAN KAPCSOLVA??? Az úristenit... Ki vagytok rúgva... Maguk meg mit néznek? Menjenek már haza!!!

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: GC, X

8 pont





ÚJABB LEHÚZOTT BŐR A SEGA ASZTALÁN...

VIRTUA COP ELITE EDITION

Újabb tesztelendő játék az asztalomon. Már minden cikkel készen vagyok, csak ez az egy várat magára...lassan a porréteg is látható rajta, bár nem állt szándékomban elhanyagolni szegényt. Igaz, hogy a név, melyet a dobozon látok kellemes emlékeket ébreszt bennem, valahogy már mégsem akaródzik annyira felidézni ezt a múltat. Emlékszem az ide-oda villogó célkeresztre, a dörrenések zajára, valamint a lőpor szagára, ami már teljesen betöltötte tüdőmet. Mint villámok a vihartól sötét eget, úgy hasítják agyamat a feltörő képek. Fél óra? Netán még annyi sem? Mennyi ideig élveztem egyhuzamban egy játékot? Mármint EZT a játékot... Nem hiszem, hogy több lett volna. Mondom...egyhuzamban. Hiszen nem volt több. Vagy csak én emlékszem rosszul? Hmmm... Fogós kérdés. Arra tisztán emlékszem, hogy már annakidején is unalmas volt egy idő után az ellenfelek hajszolása, halomra lövése. Pedig voltak kellemes percei is az akciónak... Miért nem emlékszem rájuk? Elmém csalna meg? Elgondolkozva pörgetem ujjamon a lemezt, amire a Virtua Cop Elite Edition cím van felvésve. Bizonytalan mozdulatokkal kapcsolom be a Fekete Ördögöt, ami mohón tárja fel sötétlő, feneketlen belsejét. Úgy nyeli el a remegő kéz által belehelyezett korongot, mintha valóban élne...mintha valóban éhezne. Talán tényleg... Akkor viszont „ő" emlékszik a programra? Hogy emlékezne... Ez kicsit korábbi szerzemény... Ezt az utat úgy néz ki, hogy egyedül kell megjárnom. Tízezrek figyelnek most. Nem magamért, miattuk teszem. Mit számít nekem egy emlék a tucatnyi közül... NEKIK számít, és csak ez fontos most. Ahogy a fekete képernyő ürességét képek színek váltják fel, lassan belezuhanok a régmúlt emlékeinek ködös árnyai közé. És a valóság keveredik az akkor tapasztaltakkal.





VIRTUÁLIS CÉLLÖVÖLDE

Céllövölde... Igen ez a fogalom a legtalálóbb arra, ami hirtelen rám várt. A főmenün még nem volt nehéz átrágnom magam. A mentés, betöltés opció nem nagyon érdekelt, mint ahogy a pontok alapján összeállított ranglista sem. Az opciók között már izgalmasabb lehetőségek vártak rám. A szokásos nehézség, életek...vagy folytatások számának beállításán kívül olyanokra is felfigyeltem, mint a fegyverválasztás lehetősége, ami jó ötletnek tűnt. Rengeteg mindent láttam még, de nem akarok mindent elárulni. A titkok teszik érdekesebbé a dolgokat. A tréninget én abszolút feleslegesnek tartom ilyen stílusú játékoknál, ezért azzal sem vesztegettem az időt. A Galéria pont egyelőre üresen várta érdeklődő tekintetemet, de rövidesen azt is dugig raktam felesleges, haszontalan kacatok szerepét betöltő képekkel, amik a fene se tudja, mi okból kerültek ide. De ekkor már játszottam. Háttérben szaladgáló emberek, vagy rejtett helyek kilövésének gyümölcsei voltak a Galéria lakói. A játéké, amit több irányból is megközelíthetünk. Nem... Nem pontos a megfogalmazás. Nem csak több irányból, hanem több időből is. A lemezen terpeszkedő két rész ugyanis különböző korszakokból származik. A SEGA jelenlegi üzletpolitikájának termékeként ezek a régi korok tekintenek most vissza ránk. Attól függően, hogy melyik epizódot választjuk, háromhárom pályát lelünk. Nem túl sok. Fogalmam sincs, melyiknek álljak neki. Kezdjem az elsővel, hogy döbbenet uralkodjék el rajtam? Döbbenet attól, hogy ezért nekünk még pénzt kell kiadnunk?! Manapság? Mert végül bárhogyan is döntöttem, ugyanaz fogadott. Már nem emlékszem, hogy az első, vagy a második... De számít ez még? Lövöldözős anyag... Erről van szó. Célkereszt a képernyőn, amúgy meg csak az ellenfelek, valamint az ártatlan járókelők. Folyamatosan özönlenek. Ajtókból, autókból, ablakokból...akár a pokol bugyraiból is jöhetnének, olyan mindegy. És éppen annyira felesleges. Csak jönnek. Lelőttem őket. Miért ne tettem volna? Ez volt a dolgom. Miután meghaltak, jöttek az újabbak. Fegyver tölt, célpontra néz... Mintha vezényszavak lennének. Valóban azok, csak nem hangban terjeszkednek füleink felé, hanem a cselekményben. Fegyvert váltok. Nem is egyszer. Az eredmény ugyanaz. Forró ólom. Persze nem csak NEKIK jár ki ez az ajándék. Én is kapok belőle. Amikor már megvan a három pálya, és a három főellenség, VÉGE. Nagy betűkkel. Ezt nem lehet kicsivel írni. Fél óra. Mindkettő esetében. Ez lenne a szavatosság? Ez lenne a játékélmény? Vagy akár a grafika? Utóbbi már semmit nem ér, amikor Time Crisis kettővel a hónuk alatt szaladgálnak a játékosok. Becsatlakoztathatom a fegyvert, amivel pontosabb a célzás, felhívhatom az unokatestvéremet, vagy Dave barátomat...de az eredmény akkor sem változik. Mert az emlékek már csak emlékek maradnak. Szépnek tűnhetnek ennyi év távlatából, de a most...MOST van. Nekem a jelen igényei szerint kell bírálnom. Amennyiben a nem így lenne, azt gondolhatnám, egész jól elszórakoztam az elmúlt egy-két órában. Azt gondolnám, jó, hogy végre nem kell napokat szánnom egy végigjátszásra. Azt gondolnám, élveztük testvéremmel a lövöldözést, és mondjuk egy, vagy esetleg kettő hónap múlva újra elővesszük. De nem gondolom ezeket, mert a jelen igényei nem ezeket a lehetőségeket tükrözik... Ismételném magam? Bocsánat. Hagyom is az álmokat, emlékeket, és visszatérek a jelenbe. Objektívan szemlélem az elém helyezett korong tartalmát.

EGY GYŰJTEMÉNYBEN MEGÁLLNÁ A HELYÉT...

...de nem így, önmagában. Ez így kevés. Használhatjuk hozzá a fénypisztolyunkat, mehetünk vállvetve, de semmi több. Ugyan, ne kelljen már tapsikolnom azért, mert két epizódot is rátettek a lemezre. Ugyan, ne tegye már nevetségessé magát a SEGA minden alkalommal. Utoljára pedig, ugyan...ne kelljen már nekem, vagy bármelyik játékostársamnak tízezer feletti összeget kiadnom egy ilyen vékonyka korongért. Tegyenek fel mellé még három-négy hasonlóan nagy múlttal rendelkező fejlesztést, amivel már kiegészülne annyira az ELIT kiadás, hogy eladható, és használható legyen. Mert most mi az, amit kapunk? Egy nagyon-nagyon gyenge közepes grafika... Kicsit még előttem az emlékek, ezért jóindulatomban nem tudom a teszt végére pingálni az Elmegy feliratot. A játszhatósággal sok probléma nincs is, de a szavatosság még az említett legnagyobb jóindulattal is csak az utóbbi kategóriába illik. A zenéket igazán újra lehetett volna írni...gyermeteg, kezdetleges...DE, még a NES-re írt Castlevania is hangulatosabb dallamokat tudott produkálni. A hangulat pedig legyen közepes. Mindenki eldöntheti, hogy neki is jó lesz ez, vagy eggyel lejjebb, illetve eggyel feljebb emeli majd az eredményt. Mindez attól függ, mennyire él még a múltban...abban a múltban, ahonnan a program származik. Ennyit az eredményekről... Lassan kikapcsolom a gépem, a lemezt pedig visszateszem a tokjába. A por marad rajta. Hátradőlök...kicsit ellazulok, mielőtt új erőre kapva ismét felülök... Ahhh... Újabb tesztelendő játék az asztalomon. Már minden cikkel készen vagyok, csak ez az egy várat magára...lassan a porréteg is látható rajta, bár nem állt szándékomban elhanyagolni szegényt... *Ismételném magam? Bocsánat.*

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Jaj, de nagy dolog volt ez a Virtua Cop mizéria annak idején! Az egyik leghíresebb Dreamcastos cím... Ha van valaki, aki AKKOR nem költött rá egy fillért sem, MOST bepótolhatja. Jobban örültem volna egy teljesen új, PS2-re fejlesztett verziónak, de hát azon dolgozni kellett volna, ezt meg elég volt egy az egyben átportolni. Meg aztán ha ébren vagyok, ne álmodjak, ugyebár... :(

VIRTUA COP: ELITE EDITION

SEGA

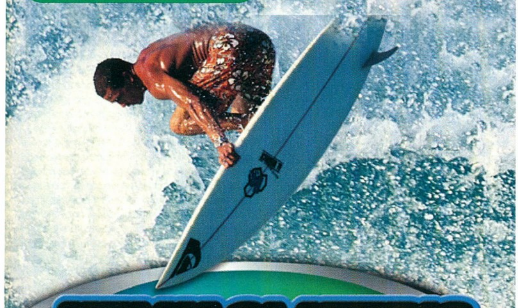
MÁS VERZIÓ: DREAMCAST

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (47KB)
analóg irányító (dual shock)
fénypisztoly (G-CON2)

✔ jó annak, aki szerette, és még mindig kedveli...
× amúgy meg nem sokat ér

4 pont



KELLY SLATER'S PRO SURFER



HULLÁMSÍRBA VELE!

„A hullámok már nem jöttek be!" – talán ez is lehetne az Activision új szlogenje, ami igen meglepő, hisz eddig rossz extrémsport játékot nem adtak ki a kezükből. A jég megtört, hisz a most választott téma egyike azoknak, amelyet nem lehet olyan egyszerűen megvalósítani. Ez pedig kérem nem más, mint a szörf. Hiába a kilenc virtuális világhíresség, akik persze tökéletes másuk a valódi sportolóknak (a grafikáról még annyit, hogy a víz itt víznek néz ki: csillog, hullámzik, ami PS2-es viszonylatban igen ritka), hiába a menü, ami egy hajókabinban van, és eszeveszettül hangulatos, ha a pályák egyhangúak (bár ez alól kivételek a fedett pályák) és az irányítás is borzalmasra sikeredett. (Emlékszem arra a PR szövegre, hogy a hullámok ebben a játékban véletlenszerűen generáltak, sosem ugyanazok – na ez kamu, mindegyik ugyanolyan!) Könyörgöm, az emberek játszani szeretnének ezzel, nem pedig szenvedni! A másik a trükközési rendszer: ha az Activision ennyire élethűnek akarta ezt a játékot, akkor minek rakta bele? Ez annyira nem lenne gond, hisz ugyanazok a trükkök találhatóak meg benne, mint a Tony Hawk sorozatban, csak éppen játszhatatlan az egész. Zeneileg az anyag vegyes érzelmeket keltett bennem, vannak nagyon jó kis ritmusos dallamok, de vannak nem ideillő nyekergések is. Mik ezek a stílusok? Olyan tipikus hawaii és basszus témák hawaii gitárral megspékelve, de van itt house-osabb idegölés, meg egy kis r'n'b hip-hoppal vegyítve. Mit is kell itt csinálni? Karriert, trükközni orrba, szájba, fejlődni, nyerni, egyszóval ugyanazt, mint az eddigi extrém játékokban, és mindezt sajna időre.

Ahhoz, hogy begyakoroljuk az irányítást (ami lehetetlen) ajánlom a „Free Ride" opciót, ami most már három opciót kínál fel: csak menni, trükközni és gyakorolni, ameddig bírod idegekkel; a második felajánlja, hogy javítsunk eddigi eredményeinken; a harmadik meg az úgynevezett „Icon Mode", ami annyiból áll, hogy a gép folyamatosan rakja ki, hogy milyen trükköket is kellene megcsinálnunk, nagyjából, mint a Tony Hawk 4-ben is. Ja igen, ha van egy haverod, akit kínozni akarsz ezzel a játékkal, akkor ajánlom a „Multiplayert", hogy azért ő se maradjon ki semmiből. Szóval kb. ott rontott az Activision, hogy kiadta ezt a játszhatatlan borzadályt. Remélem, hogy a jövőben nem nagyon jön ki hasonló témájú játék, mert SZVSZ ezt lehetetlen megcsinálni! Ha tele vagytok pénzzel, ezt ne vegyétek meg, mert egyszerűen nem éri meg az árát!

Kou



KELLY SLATER'S PRO SURFER

ACTIVISION
MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (207KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ a csomagolás
× a játék...az irányítás...stb...

3 pont





A japán NTSC-s játékpiac ismerőivel gyakran előfordul, hogy sajnálattal kell tudomásul venniük: vannak olyan JNTSC különleges csemegék, amik sohasem érik meg az európai PAL verziós kiadást. Vannak aztán olyan nagyon elvont anyagok is, melyeket vétek lenne kiadni, úgysem kellenének a kutyának sem… Végül ott van a középút – bizonyos stuffokat néha eljuttatnak a bevállalós cégek hozzánk is hivatalosan, hátha lesz párezer (?) olyan idióta világszerte, aki megveszik őket.

Tesztünk főszereplője a RAD nevű, nehezen besorolható furcsaság. Gondolom a címből is nyilvánvaló, egy újabb óriásrobotos gémről van szó. Vannak a gonosz Volgarák, egy idegen faj, akiknek legjobb szórakozásuk, hogy a Földre járnak pusztítgatni. Vagyunk, mi, földiek, akik úgy döntenek, hogy egy szupertitkos átalakuló robotgépet vetnek be ellenük… (Hányszor is hallottuk már a történetet…?) A game jól indul, szép CG introval. Aztán kezdhetünk Story/Történetes vagy Versus/Egymás elleni módot, esetleg gyakorolhatunk. A sztori mód szereplő- és robotválasztással kezd, majd megismerkedhetünk a történettel, kicsit részesévé is válunk az „interaktív mangának". Itt jön az első bökkenő, ugyanis a játékban kb. 20 percet kell mindenféle baromságot csinálni (több tonna szöveg olvasása, futkározás a városban, beszélgetés más szereplőkkel), mire egyáltalán olyan helyzetbe kerülünk, hogy elkezdhetjük a robotunk irányítását. (Mintha egy gyanús JAP love-RPG-t játszanánk!) A következő próbatétel, maga a „robotunk kontra ellenség" rész is elég fáradt, az európai gamernek erős szenvedést okoz, ugyanis a harc vontatott és iszonyatosan körülményes. Főhősünk ugyanis nem benne ül a robotban, hanem kívülről irányítja, mint egy modellautót. Verekedni nem is egyszerűen a gombok nyomogatásával kell, hanem az analóg kar egyfajta tekergetésével, mintha a robot tényleg a végtagjait lengetné, ez párosul egy kritikán aluli kamerakezelő rutinnal… Át lehet változni, repkedni, harmincötször állon és gyomron verni a gonosz ellent… Számomra élvezhetetlen és idegen volt ez a program. A grafikája gyenge közepes, a zenéje kifejezetten buta J-Rock, a játszhatósága bizarr, a hangulata pedig semmiben sem kiemelkedő. Nagyon rizikós beszerezni – vagy elég elvont vagy ahhoz, hogy vigyorogva rákattanj, vagy sírva rántod majd ki a DVD-t a gépből. Azért értékeltem végül közepesre, mert megláttam benne a mondanivalót és legalább 2 órát eltöltöttem vele – ez viszont az én értékrendem szerint jelenleg nem futja többre. Riszpekt!

Martin

SZENT ROBOTUNK, MENTS MEG MINKET!



ROBOT ALCHEMIC DRIVE

ENIX
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (56KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ elég furcsa, ezért egy ideig érdekes
× nagyon ratyi a megvalósítás

4.5 pont



Én magam még újoncnak számítok az 576 Konzol csapatban, de annyi már biztos, hogy a hely az baró és az arcok is rendben vannak – bár van itt egy vén Rodolfó, aki néha napján varázspálca helyett egy tollat ránt elő köntöse alól, ám ha így folytatja az egyiket eldugom. Az itt eltöltött fél év alatt közel annyi élményre és tapasztalatra tettem szert a játékok és az őket uraló cégek világában, mint az ezt megelőző tizenöt esztendős gamer múltamban összesen. Köszönhető ez a munkával járó kellemes szövődményeknek, amik a játékok olyan mennyiségével hoztak össze, amit azelőtt el sem tudtam képzelni. E színpompás kavalkád bepillantást engedett az alkotók és alkotások kreatív és fellengzős ugyanakkor racionális és anyagias mesevilágába, ahol nemrég királlyá koronázták a pénzt. Rendben van, mert természetes következmény, hiszen a játékpiac ma már egy iparág, ahol profitorientált vezetők jogos hasznot remélnek befektetéseikért cserében. A munka folyik, a fejlesztők éjt nappallá téve güriznek, míg a fejesek adják-veszik a szoftvergyártó cégeket és kiadókat. Egyszóval mindenki teszi a dolgát. Ugyanerről a piacról élnek a hardveresek is, akik szintén teszik a dolgukat és ha lehetne, évente újabb és jobb gépekkel árasztanának el mindent, hisz a mögöttük álló technika és tudomány ezt már rég megengedi. Mégis határt kell szabni a technológia fejlődés észnélküli ütemének, mert a szomszéd szobában dolgozó szoftveresek vadul üvöltik, hogy még az előző munkájukkal sem készültek el. Ilyenkor van az, hogy megérkezik a tulaj – aki egyébként a király odaadó szolgája –, hogy feloldja a feszültséget okozó konfliktust, majd azt mondja a hőbörgő szoftvereseknek: „Nem baj, jó lesz nekik így is!".

„No megállj!" – mondja a tesztelő – majd jól lefikázom a cuccodat az újságban!". Ha mindenki teszi a dolgát, akkor hol a hiba? A hiba Te vagy meg Ő és Mi, azok, akiket valamikor valakik kihagytak a kalkulációból. De ha végre mindenki megállna egy pillanatra és felnézne a nagyon hasznos munkájából, akkor talán meglátnák, hogy a pénztárcák világa mögött emberek állnak: fiatalok, öregek, lányok és fiúk, akik nem akarnak mást csak játszani egy jót. Mivel a kérés nem nagy, talán eljön majd az az idő, amikor valaki a fejéhez kap, feláll a székéből, aztán odajön hozzánk és átnyújt egy korongot: "Tessék, ezt nektek csináltam!".



Battle Engine aquila

AHOL MÁR A VÍZ AZ ÚR

KERESEK EGY EMBERT...

Úgy tűnik, nem csak a mi kék planétánkon jelent problémát a felmelegedés okozta sarkköri jégolvadás, mivel a minket vendégül látó bolygón is hasonló gondokkal kell szembenézniük az ott élő bennszülött fajnak. A föld jelenlegi állapotával ellentétben NÁLUK már a víz az úr, ami a jelentősen lecsökkent száraz felszínű területek értékét már-már eszmei magasságba emelte. Ahogy az lenni szokott, most is akad egy önjelölt hódító, akinek ambíciója nem ismer határokat, ebből kifolyólag egy határok nélküli birodalom megteremtésére tesz meglehetősen erőszakos kísérletet. De, hogy az egyensúly mégis megmaradjon, a másik oldal erős tiltakozásának hangjára minden esetben felfigyel egy bátor szívű hős, vagy létrejön egy hősies szervezet. A mi esetünkben ez a kiváló emberekből összekovácsolódott szövetséges erő a Forseti, mely név a törekvő Muspell csapatok ellen vívott kilátástalan háborúban vált legendává. Úgy tűnik, a Forsetit támogatók lelkét a mindennapok kőkemény megpróbáltatásai végleg felőrölték, erejük fogytán és lassan a sok „jó barát" után a remény is elhagyja őket. De már ismerjük az efféle szomorú történetek csattanóját, mert kiút az mindig akad, csak jól körül kell nézni, a legváratlanabb helyről kerülhet elő egy segítő kéz. Ilyen kezeket gyakran találunk raktárak környékén, ahol a helybéli anyagmozgatók szokásos napi rep-targonca versenyeiket rendezik. Mivel mi is amolyan menő targoncások vagyunk természetes, hogy felfigyel ránk a hadsereg, s miután elkápráztattuk a jelen levő főmuftit lélegzetelállító kunsztjaink legnépszerűbb darabjaival, menten megbíznak minket az aktuális csodafegyver prototípusának tesztelésével...éles bevetésben;). A felkérésnek és a csőre töltött fegyvereknek nem tudunk nemet mondani, így pályafutásunk a jó fiúk csapatában folytatódik tovább, ahol a kalandjaink során megmutathatjuk a harcban álló mindkét félnek, hogy mit is tanultunk, azon a kedvezményes targoncavezetői tanfolyamon.

TEDD LE MAGAD

No kérem, meg kell nyugtassak mindenkit, aki azt gondolta: „na, most elég", hogy a meglehetősen banális történettel ellentétben a progi többi része jóval harapósabbra sikeredett! A Mech-ek uralta BattleTech világban az Aquila próbálkozása szerencsére nem emlékeztet zöldfülű kezdőkre, az oly jellemző észnélküli csapongásra, mivel intelligensen megtervezett felépítés és jó minőségű fejlesztői munka jellemzi a stuff majd minden területét. A történet együgyű mivolta ellenére mégis csak biztosít némi alapot a hangulat valós átélésére, amit a látványos környezet és a karakteres zene csak még mélyebbé tesz.

Hősünk, kinek neve Hawk, a legújabb fejlesztésű Aquila prototípust kapja társául, amely egy kétfunkciós harci jármű, igen meggyőző fegyverarzenállal felszerelve. Gépünk akár a levegőbe is emelkedhet, vagy egyszerűen csak négy lábát használva végigmasírozhat erdőn, mezőn. Furcsa paradoxon, hogy egy világban, ahol mindent víz borit, miért is kell egy olyan fejlesztésbe ölni a milliárdokat, amit NÉHÁNY CSEPP víz azonnal hazavág?

Szép kis csodafegyver... A masina irányításának elsajátítása senkinek nem fog problémát jelenteni, tekintve a pofon egyszerű gombkiosztást és cselekvési lehetőségeink csekély számát. A kétféle üzemmód különböző fegyverfajtákat biztosít számunkra az ellenséggel vívott összecsapások során, de ami biztos pont, az a hatalmas tűzerejű gépágyú. Oszthatjuk az észt a kevésbé hagyományos plazmatöltetekkel, gránátokkal, illetve célkövető rendszerrel ellátott rakétákkal is. A legtöbb csapásmérő eszköznél az elsütő billentyű – a jobb ravaszgombhoz van rendelve – folyamatos nyomva tartásával a kiválasztott kedvencet még nagyobb romboló erővel tudjuk felruházni, aminek mértékét egy növekvő sárga csík hivatott jelezni. S hogy melyik fegyvert vegyük használatba, azt a bal ravaszgombbal van módunk megválasztani, amivel egy időben a jobb oldalt feltűnik egy számérték, ami megmutatja a rendelkezésre álló muníciónk mennyiségét. Természetesen van lehetőség utánpótlásra is, amit az úgynevezett szerelő platformon ejthetünk meg, ahol a tárolok feltöltése mellett pajzsenergiánkat is rendbe hozhatjuk, amit a képernyő közepén egy áttetsző függőleges zöld kijelzőn kísérhetünk figyelemmel. Mivel az Aquila nem egy repülőgép szimulátor, a levegőben való tartózkodásunk ideje limitálva van, amit a rakétáinkat meghajtó energia csökkenésével oldottak meg a készítők, ám hogy a pergő tempójú események sodrását ne kelljen túl sokáig nélkülöznünk, elég csak néhány másodpercre talajt fogni és máris teli cellákkal újra a magasba emelkedhetünk, amit a kékesen derengő vízszintes csíkon ellenőrizhetünk. A le- és felszállásokat az X és A gombokkal tudjuk intézni, de egy sikeres landoláshoz nem elég csupán az A jó időben történő megnyomása, nem árt lassítani és magasságot csökkenteni, máskülönben némi sérüléssel kell számolnunk. A levegőben kezes bárányként viselkedő Aquila manőverezési képessége vetekszik a korszerű Muspell vadászokéval, ami teljességgel megfelelő teljesítmény egy több résztvevős légi háború üldözéses szakaszában. Mivel alapvetően földi egységet irányítunk, ezért a felszínen végezhető tevékenységek dominálnak a játékban, bár nem túl lényeges, de ha már úgy is négy lábon poroszkálunk, akkor ne hagyjuk ki a gyalogos ellenfelek megkergetésének egyedi élményét se! ;)

EZ NEM TARGONCA

A BEA felépítésére a lineáris történetvezetés a jel-





lemző, bár a küldetések logikus időrendiségben követik egymást – amit egy külön erre a célra készített táblán jól nyomon követhetünk – mégis, az alküldetések teljesítésével lehetőséget kapunk ugyanazon misszió némileg átszerkesztett változatával is próbát tenni. Ami a párhuzamos verziókat illeti, nehezebbek az eredetinél, így biztosítva a szavatosság hosszának növekedését. Az úgynevezett több lépcsős ellenséges taktika alkalmazásának köszönhetően a háború minden csatája hordoz magában némi logikát, melynek aktuális megfejtése nem okoz komoly fejtörést, mégis garantálni tudja a néha monumentális méretű összecsapások folyamatos kihívását. Az efféle technikát alkalmazó programokban, sok esetben az átgondolatlan felépítésnek és gyenge grafikus megoldásoknak köszönhetően káosz és zűrzavar uralkodik el a pályán és a játékoson egyaránt. Lost Toys gárdája viszont az átlátható terepviszonyokkal és a leegyszerűsített kezelőfelület kialakításával remekül megoldotta ezt a másoknak leküzdhetetlennek tűnő akadályt! A másik előnyös tulajdonsága az anyagnak, hogy képes valamiféle szabadságérzetett adni, ami nem csak a repülések alkalmával érezhető, hanem a csaták pergő forgatagában is úgy taktikázhatunk, ahogy csak akarunk, no meg amennyire az ellenfél megengedi. Ebben nagyon fontos szerepet kap a jól képzett bajtársak mesterséges intelligenciája, amit megtapasztalhatunk, ha egy krízishelyzet közepén kiválunk a csapatból – hogy egy szerintünk taktikailag fontosabb küzdelemben álljunk helyet –, erre ők minimum tartják pozíciójukat, vagy sikeresen megbirkóznak a rájuk hagyott egységekkel. Nagyban segíthetik az események kavalkádjában való eligazodást a rádión érkező üzenetek, amik mindig pontos felvilágosítást adnak, hogy hol is van ránk éppen szükség. Ha valaki nem beszéli ennyire a parancsnok által használt idegen nyelvet, az áthidaló megoldásként felszállhat a magasba és a már említet kellemes átláthatóságnak hála, egészen gyorsan felismerheti a következő helyes lépést.







ÉLMÉNYEK ÉS KALANDOK

- Gyakran van szükség a gyors reagálásra, mert ezekben a szélsőséges helyzetekben néhány perc késlekedés is a küldetésünk végét jelentheti, ilyenkor látjuk valódi hasznát az intelligens harcostársaknak, akik lehetővé teszik számunkra, hogy minden taktikai kockázat nélkül a harctéren szabadon mozogjunk.
- A csapatszállítók igazi stratégiai célpontoknak számítanak, mert leszállásukat követően nagy számú ellenséges egységekkel képesek elárasztani a környező területet. A haverom egy ilyen transzporter raktérajtaja felőli részére ereszkedve, nyugodt egymásutánban kicsinálta az egyenként kigördülő páncélos hadosztály valamennyi tagját. De bármilyen extrémnek tűnő ötlet segítségünkre lehet a bajban.
- Legtöbb esetben mi védekezünk, míg az ellenség ostromol, ilyenkor érdemes elszakadni a védőktől és hátulról gyengíteni a szárazföldi egységeiket.

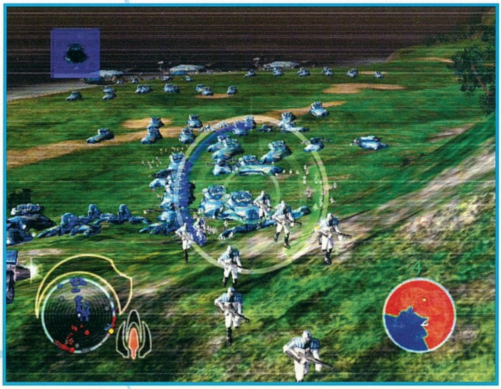
MARTIN BELESZÓL!

A szó szoros értelmében rommá van már tömve ez a piac a különböző mech-es stuffokkal, melyek közül, valljuk be, csak kevéssel érdemes behatóbban foglakozni. Van, amelyik „túl japán", ergo teljesen emészthetetlen, de van köztük sok „túl amerikai" próbálkozás is, melyek leginkább csak vicces karikatúraként értékelhetők. Ez a BEA viszont tuti kis game! Jók a harcok, jó feeling, Martin bátran ajánlja mindenkinek! ;)

VÉGKIFEJLET

Megtapasztaltuk már régen, hogy egy sikerré lett stílus vagy új technika százszámra vonzza a „klónozó" cégeket, akik meglovagolva a már bevált alapötletet, megpróbálnak néhány morzsát lecsippenteni a profit ízű tortából. Ilyen népszerű múzsa volt annakidején a WarCraft, a C&C vagy éppen a Wolfenstein-Doom páros. A nyomukban kialakult klón-dömpingben számos minőségi fejlesztés is született, amik még vásárlói szemmel nézve is hordoztak magukban néhány új ötletet és igényességet. A varázsszó az „Igényesség". Mert minden feldolgozásról süt a fejlesztők által képviselt odaadás és lelkiismeretes munka, ami – az eredetiség hiányát tekintve – minimálisan elvárható hozzáállás. Ezeknek a feltételeknek minden szempontból eleget tesz a BEA, ami sajnos mostanság már ritka erénynek számít. Az ütközetek során felismerhető a jól előkészített stratégia és kooperatív szemlélet az ellenség és a minket támogató erők részéről egyaránt. A csaták áttekinthető jelleget öltenek, amitől a játékos nem érzi zavarban magát, még a legösszetettebb hadműveletek során sem, és képes valódi stratégához méltó döntéseivel mámorító győzelmeket aratni. Ez a motiváció sok esetben elég ahhoz, hogy a kihívás érzetét a végjátékig életben tartsa vagy épen a következő nap a képernyő elé ülve, újra nekifussunk az előzőleg félbehagyott küldetésnek. Mindezen körülmények hátterében ott húzódik a képi megjelenítés, ami nem csupán az előbb említett pozitívumok értékéhez képes hozzáadni vagy elvenni, hanem a mára már elengedhetetlennek számító esztétikai kihívásoknak is eleget kell, hogy tegyen. A mi esetünkben a grafikai megvalósítás nem jelent mérföldkövet a stílus berkein belül, viszont az elvárható szintet, főleg a légi harcok alkalmával nem egyszer túl is szárnyalja. Az átvezető animációk terén már más a helyzet, a 32 bites korszakot idéző képsorok láttán még az ég is elborul, de ahhoz, hogy az Aquilát körülfonó gyenge történetet illusztrálja, bőven elég. A kifejező hangulat megteremtésében, erőteljes szerepet kaptak a katonás ritmusok és dallamok, amik valóban megfelelő aláfestést adnak az adrenalin pumpáló missziókhoz. Az irányítás kényes kérdését a készítők egy gordiuszi vágással oldották meg, mert a gombok kézenfekvő funkciói gyorsan és könnyedén elsajátíthatóak, ráadásul a csak lényeges adatokat tartalmazó kezelőfelület is érthető és ízléses formában lett kialakítva. Mindezen fontos apróságok összessége adja azt a pörgős játékmenetet, ami végig kíséri a huszonhat főküldetést, és tovább inspirál a nagyszámú leágazó bevetések abszolválására. Az Atarai legújabb szerzeménye ugyan nélkülöz mindenfajta időszerű újítást, mégis a stílus sokadik résztvevőjeként képes olyan mércének is megfelelni, amit a jó nevű elődök állítottak az őket követni próbáló fejlesztések elé. Az apróbb és sajnos mára már megszokottá vált hibáktól eltekintve a BEA egy kellemes stuff, ami büszkén viselheti a „Nem csak ínyenceknek" jelzőt.

SiD



BATTLE ENGINE AQUILA

ATARI / LOST TOYS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 mentés 28 blokk

✔ áttekinthető és könnyen kezelhető
× néhány újdonság azért beleférhetett volna

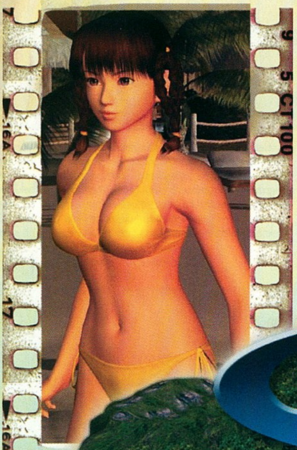
7 pont

Az első screenshotok felbukkanása óta milliók várják izgatottan (de legalábbis kíváncsian) e játék megjelenését. Nos, a várakozás véget ért, a játék megjött, irány Zack Island, vessük be magunkat a hegyek, völgyek és egyéb domborulatok közé!

Hogy miért ilyen nagy az érdeklődés? Hát nézzük csak… Strandröplabda? Nagyon kellemes sport, egyik kedvencem és valószínűleg ezzel sokan vannak így, de mégsem hiszem, hogy ez lenne az elsődleges ok. Dead Or Alive 3? Az egyik legjobb és legsikeresebb bunyós játék a piacon, de még mindig nem találtuk meg, amit keresünk. A megelőlegezett siker titka ugyanis szám szerint 16 darab fiatal, duzzadó női kebel, 8 darab feszes, kerek fenék, 8 igéző szempár és minden földi öröm, ami ezekkel jár. Na jó, messze nem minden, csak ami egy ilyen valóban vonzó digitális-virtuális szexbomba csapattól elvárható.

Kicsit nehéz lenne ezt a játékot behatárolni, egy órányi végigvigyorgott tesztelés után Martin is csak annyit tudott sóhajtani: „nem tudom, mi ez, de k***a jó!". Jómagam sem kerültem sokkal közelebb a megfelelő kategória meghatározásához, de nem is igazán küzdök már ezért. A játék ugyanis egyetlen célt szolgál, és az a látványos kikapcsolódás. Van itt minden, röplabda, szálloda, úszómedence, korallzátony, kaszinó, fürdőruha bolt, dzsungel és természetesen a játéktörténelem eddigi legtökéletesebb görbéivel rendelkező cickók egész gyűjteménye. Lara Croft, mint virtuális szex-szimbólum garantáltan a múlté, aki nem hiszi, vessen egy pillantást, mondjuk Tinára egy drágább fürdőruhában, amint önfeledten fetreng a fehér parti homokban.

Nagyjából ennyi a lényeg: kikapcsolódás, kellemes zene, tengerpart és bögyös tinédzserek, egyszóval maga a Mennyország. Bár mintha Miami is valami hasonló erényekkel bírna…



MIRŐL IS VAN SZÓ?

Nos, Zacknek összejött az élet, sziget- és szállodatulajdonosként tengeti nyomorúságos életét a saját kis világában, saját szobrának árnyékában, saját valutáját költve a saját boltjaiban. Eddig persze semmi extra, idáig bármelyikünk eljuthat egy kis akaraterővel és kitartással. A lényeg azonban az, hogy Zack barátunk meghívta egykori játszótársait egy forró, röplabdával egybekötött nyaralásra. A képp elhatározták, hogy kidolgozzák a belüket, akkor kíméletlen, izzasztó röplabdamenetek várnak rájuk. De ha még ez sem lenne elég, odáig is süllyedhetnek, hogy méregdrága ajándékokat küldözgetnek egymás szobájába, esetleg egész nap a boltokat járják (három van belőlük).

Tisztában vagyok vele, hogy ez így elsőre átláthatatlan és kaotikus, de senki ne csüggedjen, mindent el fogok magyarázni a játék temperamentumát felvéve, vagyis lassan és részletesen. :)



HURRÁ, NYARALUNK!

Kezdésnél válasszuk a Go to Zack Island opciót, így kezdetjük el a karrier módot. Válasszunk egyet a három „vacation" közül, majd egy nekünk szimpatikus karaktert (én

„GIRL POWER!"



tán megvettünk valamit a program feltesz egy kérdést, amire két választ adhatunk. Ha a WRAP-et választjuk, a frissen vásárolt portéka díszcsomagolásba kerül, így később odaajándékozhatjuk valamelyik szimpatikus kebelbarátunknak. Hogy ez miért jó, arról szintén később esik szó.

A Sports Shop már a gazdagabbak szórakozása, de mindenképpen a játék egyik legfontosabb helyszíne. Itt ugyanis fürdőruhákat vásárolhatunk. Mégpedig nem keveset, ugyanis színben és fazonban minden lánynak több tucat (összesen több, mint 300!) variáció jutott!

Zack vegyesboltja első nap



lányok természetesen nem haboztak, meg is jelentek mindahányan, természetesen egy szál bikinivel felszerelve, annak reményében, hogy a nyaralás végeztével majd egész kis vagyonnal távoznak. Mit kell ehhez tenniük? Nos, igen bonyolult és embert próbáló kihívás előtt állnak. Egyrészt egész éjszakákat gürcölhetnek át a kaszinóban, vagy egész álló nap a medencében ugrálhatnak, vagy ha vég-

személy szerint a méretek alapján választottam, így csak Tina és Christie jöhettek szóba :), és kezdődhet is a felejthetetlen nyaralás!

Először is egy már előttünk érkezett lány (Lisa vagy Tina) felajánlja, hogy körbevezet a szigeten. Ezt nem árt elfogadni, ugyanis így kapásból lesz partnerünk is. Hogy ez miért fontos, kiderül a későbbiekből.

Az első állomás az Accessory Shop. Mint a nevéből is kiderül, kiegészítőket vásárolhatunk karakterünknek, pl. sapkákat, kalapokat, napszemüvegeket, cipőket, hajdíszeket. Miu-







zárva van, de ha kinyit, ott különféle használhatatlan dolgok tömkelegét vásárolhatjuk meg, csak azért, hogy bővüljön a Collection, amiről szintén később lesz szó bővebben.

A következő „érdekes" hely a medence és a mellette lévő napozó. Itt ugyanis lehetőségünk nyílik kedvenc tevékenységem művelésére, és ehhez nem kell mást tenni, csak kiválasztani



a Take a Rest opciót. Karakterünk ásítozva, nyújtózkodva, látványosan végigdöglik a napozóágyon és PIHEN. Úgy tűnik, a Team Ninja tagjai tudnak élni, legalábbis van valami fogalmuk az élet igazi örömeiről :)

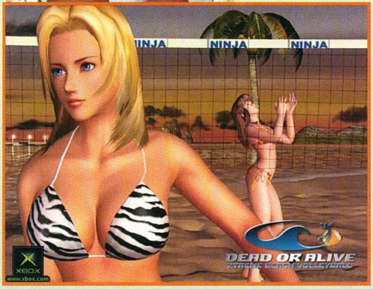
Ha épp nem pihenni szeretnénk, megnézhetjük a nálunk lévő tárgyakat, ruhákat, át is öltözhetünk, de akár játszhatunk is egy jópofa játékot. Annyi a lényeg, hogy a medencében szépen sorban helyezett lebegő párnákon kell végigugrálni egyik partról a másikra, majd vissza. Egyszerűnek tűnik, főleg mivel egyetlen gombot kell csak nyomkodni, de elsőre azért nem olyan könnyű. Kezdés előtt beállíthatjuk a gomb érzékenyégét, utána az A vagy B nyomkodásával haladunk előre. Erős nyomásra nagyot ugrik a kislány, finom nyomásra aprót (teljesen realisztikus, megjegyzem :) **(Ennél a mondatnál már hangosan kurjongatva röhögtem a cikken! Martin :)** Ha elrontjuk, nem kell aggódni, újrakezdhetjük akárhányszor. A végén pénzt kapunk, aminek mennyiségét meghatározza a teljesítés ideje és a stílus, vagyis a megfelelő ritmusban való ugrás. Hamar rá lehet érezni a lényegre, utána már kimondottan élvezetes ez az amúgy bugyuta feladat.

A tulajdonképpeni napi főmenüben választhatunk, hogy hol és mit szeretnénk csinálni. A boltok és a medence mellett különböző strandokat, tisztásokat találunk, ahol vagy van valaki, vagy senki, vagy zárva vannak. Ha ketten vannak az adott helyszínen, és nekünk épp van partnerünk, akkor röplabdázhatunk.

De ne rohanjunk ennyire előre, van még pár tisztáznivaló dolog. A legelső kezdésnél mindenképpen Lisa (vagy ha Lisa-val kezdünk akkor Tina) lesz a partnerünk. Két hétig leszünk a szigeten, ez alatt kell jól kipihennünk magunkat, esetleg játszani és keresni némi pénzt (Zack dollar, legyen ezután Zollar). A két hét leteltével nem ér véget a játék, ugyanis újrakezdhetjük az előző lánnyal, úgy, hogy mindene megvan, amit előzőleg összeszedett, de ez akkor is érvényes, ha másik lánnyal kezdjük újra, feltéve, hogy ugyanabban a Vacation Slotban maradunk.



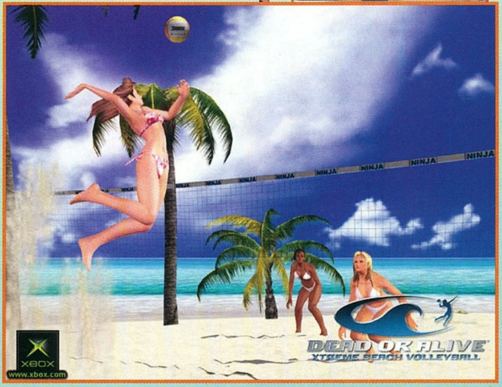
RÖPLABDA



Nos, ha végre összejön nyolc mell egy pályán, kezdődhet a móka. A lányok elfoglalják a helyüket, keményen beszólnak egymásnak és indul a meccs.

Azonban mielőtt még belecsapnánk a lecsóba, nem árt odafigyelni a részletekre. Az a nagy helyzet ugyanis, hogy mindegyik karakternek három hangulati fokozata van, amik befolyásolják a játék során nyújtott teljesítményüket. Ezeket egy idő után leolvashatjuk az aktuális arckifejezésükről, de hogy ki mikor milyen arcot vág, azt csak Exhibition módban (fő-fő menü) vizsgálhatjuk meg, amikor is mindegyik karakternél ki lehet választani bármelyik hangulatot – láthatjuk is a megfelelő arckifejezést. Vigyázzunk tehát az ellenfél keresésekor, nehogy belefussunk két igen határozott hölgybe. A hangulatok mellesleg: unwilling (kedvetlen), usual (átlagos) és confident (magabiztos).





Komoly sportjátékokra jellemző szintre ne számítsunk, tetszőleges kameraállás nincs, összetett irányítás pedig még nem járt a szigeten. Mint már mondtam, itt a kikapcsolódás a lényeg, a készítők száműztek minden olyan elemet a játékból, ami túlzottan megerőltetné a félálomba szenderülő játékosok agyát (de micsoda álom!). A mérkőzés 7 pontig tart, előtte szintén kalibrálhatjuk a gomb érzékenységét. Mind a négy alapgomb működik, de itt már külön funkcióval rendelkeznek. Az A gombra minden esetben átütjük a labdát a túloldalra, a B-re pedig „passzolunk”, azaz a másik lánynak emeljük a labdát, kivéve, ha ez harmadik érintés a térfelünkön, mert akkor már át kell ütni. Az X és Y gombok csak bizonyos esetekben működnek. Az Y pl. szerva fogadásnál egy finomabb mozdulatot jelent, az X (Y is) pedig közvetlen támadó helyzetben engedélyez egy gyengédebb alternatívát (leütés helyett ejtés, abban az esetben, ha velünk szemben valaki felugrik blokkolni). Ha már a szabályoknál tartunk, fussuk át röviden őket.

Valamelyik csapat szervál, a másik fogad... A cél a labdát a másik csapat térfelén a talajhoz érinteni, vagyis akkor van pont, ha a labda megszűnik a levegőben tartózkodni. Egy csapat legfeljebb háromszor érhet a labdához, harmadikra mindenképpen át kell ütni. Nem kell aggódni, a program erről gondoskodik, hibák kizárva. Ugyanúgy, ahogy pályán kívülre sem lehet ütni. Ha a szerváló fél szerez pontot, akkor ugyanaz a játékos szerválhat, egészen addig, amíg el nem veszítenek egy labdamenetet, vagy el nem rontja a szervát. Ha ez bekövetkezik, a másik csapat szervál, majd az előző csapat másik játékosa és így tovább...

Visszatérve az irányításra, ezzel sem lesz sok gondunk, bár néha azért fel fogunk szisszenni, a túlzottan önálló karakterünk öngyilkos akciói láttán. A bal karral mozoghatunk, és a már említett két gombbal üthetünk, míg a jobb karral az amúgy teljesen önálló csapattársunkat helyezhetjük az általunk kívánt pozícióba.

Érdemes úgy taktikázni, hogy ha mi érünk először labdába, az A gombbal kapásból üssük vissza, viszont ha a társunk kapja a labdát és nekünk passzol, akkor a B gombbal felemeljük neki leütésre (spike), ugyanis ő ritkán rontja el, nekünk pedig az elején még esélyünk van rá. Annyi a titka, hogy ha látjuk a karakterünket a levegőbe emelkedni, akkor nagyjából az ugrás csúcspontján nyomjuk meg a megfelelő gombot – ha sikerült jól eltalálni az időpontot, a labda nem akad el a hálóban.

A szervák is fontosan lehetnek. A legbiztonságosabb (és a leglányosabb) az alulról történő szerválás. Ezt úgy hozhatjuk össze, hogy a balra húzzuk a bal kart és megnyomjuk az A gombot. Ha nem mozdítjuk a kart, hagyományos szervát üthetünk, de a leghatékonyabb az ugró szerva. A kar jobbra döntésével és az A megnyomásával indíthatjuk, majd az ugrás csúcspontján újra meg kell nyomnunk az A gombot, hogy megfelelő magasságban bombázzuk át a labdát.

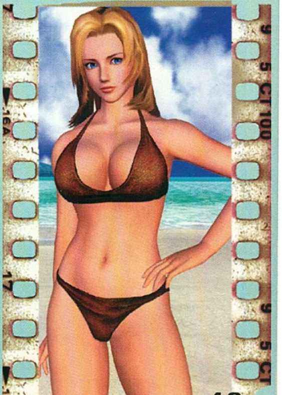
A megfelelő helyezkedés az elején probléma lehet, mivel ha épp az ellenfél térfelén jár a labda, a saját térfelünknek csupán az egyharmada látható. Ennek az érdekes megoldásnak nem jöttem rá az okára.

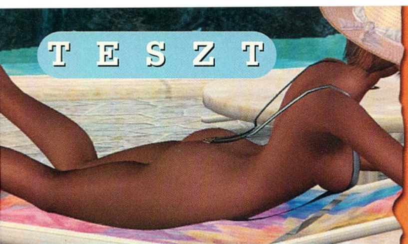
Ha elveszítjük a meccset, nem kapunk pénzt (illetve kaphatunk, ha volt pár szép mozdulatunk), és valamennyire csökken a társunk irántunk érzett rajongása is. Ha nyerünk, a nyeremény összege az eredménytől függ: 7-0 esetén 150.000 Z, 7-1 esetén 90.000, majd így tovább 7-5-ig, amiért 40.000 Zollart kapunk (akkor is, ha ennél rosszabb a vége). Amennyiben 6-6 lenne az állás, speciális szabály lép életbe (teniszből, pingpongból ismerős), miszerint csak 2 pontos előnnyel lehet megnyerni a meccset, viszont 10 pontot elérve mindenképpen nyer valaki.

(Tipp: ha nem megy a játék, együnk valamit, lehetőleg a karakter kedvenc ételét.

Nagyjából ennyi maga a röplabda, egyszerű, de szórakoztató, főleg a lányok örömtánca egy-egy sikeres akció után! ;)









SZÁLLODA, KASZINÓ

Minden nap fázisokra van bontva, amik akkor telnek el, ha valami időigényeset csinálunk (röplabda, ugrálós játék, pihenés, üres helyszín meglátogatása). Ha a nap véget ér, a szállodába megyünk automatikusan. Itt a következő lehetőségeink vannak:
- Lehetőségünk van elfogadni Zack menetrendszerinti ajándékát
- Lemehetünk a kaszinóba
- Rendezgethetjük a tárgyainkat és a kollekciót (lásd később)
- A nap közben vásárolt ajándékot elküldhetjük valakinek
- Eltehetjük magunkat másnapra
- Elhagyhatjuk a szigetet (csak ha van partnerünk)

Zack minden este meglep valamivel. Válasszuk ki a VIEW ITEMS menüpontot, és a ravaszok segítségével váltogatva a kategóriák között keressük meg az ajándékokat. Ha megvan, kibonthatjuk a csomagot és eldönthetjük, mi legyen az ajándék sorsa. Erről szintén később.

Ha kaszinózni támad kedvünk, azt is megtehetjük. Odalent van minden, ami kellhet: rulett, blackjack, póker és félkarú rabló. Ezek használata nagyon egyszerű. Az A gombbal mindig a tétet növelhetjük, az X gombbal osztás, gurítás, pörgetés stb. aktiválódik, a B pedig kilépés. Mondjuk a kockázást hiányolom a kaszinóból, szerintem még simán belefért volna.

A kaszinóban járkálva nem árt megfigyelni a többi lány és bizonyos egyéb képek összefüggéseit, ugyanis ennek jó hasznát vesszük a következő fejezetben tárgyalt partnerkeresésben.

Különösebb tippek nincsenek a szerencsejátékhoz, talán csak annyi, hogy nem árt elkerülni a félkarú rablókat, ugyanis tényleg rablók... Ha nagyban akarunk játszani, a zsetont át kell váltanunk nagyobb címletre. Erre azért van szükség, hogy ne kelljen százasokból méteres tornyokat építeni a rulettasztalon.

HOGYAN TOVÁBB?

Nagyjából ez minden, amit csinálhatunk a játékban, azonban aki azt hiszi, hogy ebből áll a móka, az nagyon téved. Itt ugyanis minden összefügg mindennel, és nem mindig olyan könnyű röplabdameccseket nyerni. Az egyik legfőbb oka lehet ennek, ha nincs partnerünk. Ez pedig előfordulhat, ugyanis ha sokáig nem nyerünk meccset, vagy egy éjszaka alatt eljátsszuk az összes pénzünket a kaszinóban, a partnerünk gondolkodás nélkül lelép. Ilyenkor aztán bajban vagyunk és törhetjük a fejünket, hogyan szerzünk új partnert. Tiszta szerencse, hogy ebben tudok segíteni. :)

Szóval, ha egyedül járjuk a strandokat, a legfontosabb dolgunk a partnerkeresés legyen. Ha valahol egyedül van egy lány, leszólíthatjuk, ha ketten vannak, akkor pedig az elsővel beszélhetünk. A beszélgetés során kiderül, hogy szimpatikusak vagyunk-e neki, ugyanis a képernyő bal alsó sarkában az arca fölött hangjegyek láthatóak. Persze ennyire nem egyszerű a dolog, ugyanis ok nélkül senki sem fog megszeretni, de ha mégis, még az sem garancia rá, hogy összeáll velünk.

Tulajdonképpen ez a játék legösszetettebb és legkidolgozottabb része. Az elején a karakterválasztásnál láthatjuk mindegyikük hobbiját, kedvenc ételét és színét. Ezek tudatában már megspórolhatjuk a sikertelen ajándékozást és a hosszas ostromokat.

A lényeg ugyani az, hogy ha valakivel társulni akarunk, el kell nyernünk a szimpátiáját és a bizalmát. Ajándékokat kell neki vennünk, de nem mindegy, miket, ugyanis a legdrágább ékszer is a kukában végzi, ha nem megfelelő a színe. Ezért fontos mindent tudni az illetőről.

Az ajándékozásnak két módja van. Először is vásárláskor be kell csomagoltatni az ajándéknak szánt tárgyat, majd eldönthetjük, hogy személyesen adjuk oda (ez talán hatásosabb), vagy egyszerűen (Zack módra) elküldjük az illető szobájába. Személyesen akkor tudjuk odaadni, ha a karakter egyedül, vagy első helyen (kettő közül bal oldalon) tartózkodik az adott pályán. Ilyenkor a „Present to XY" opciót választva meglepjük a leányzót egy ajándékkal és rögtön élesben tapasztalhatjuk a reakcióit. Ha ki sem bontja, az nem jó jel, de nem szabad feladni. A másik módszer úgy működik, hogy este a szállodában a „Make a Gift" opciót választjuk és megadjuk, hogy melyik ajándékot melyik lánynak szeretnénk küldeni. Természetesen minden tárgy megfelel valamelyik lánynak a színétől és a lány érdeklődési körétől függően. Sportkormányt pl. Christie-nek ajándékozzunk (mivel hobbija az autózás), receptet pedig Hitominak, aki főzni szeret, és így tovább. Virágoknál csak a szín a lényeg, és az, hogy azonnal odaadjuk, mert egy nap alatt elszáradnak. A legtöbb (Zack boltjában kapható) használhatatlan tárgy csak ajándéknak jó.

Ha tehát be akarunk vágódni valakinél, is-















nulmányozva, összevetve ezt valós élményeimmel.
A tenger (és úgy önmagában a víz) egyértelműen az egyik legszebb, amit valaha láttam, akarva sem lehetne belekötni. Egyedül az árnyékok tudnak furcsán kinézni, néha egy-egy formás lány mintha a jó öreg robotzsaru árnyékát vetné a homokra, bár itt az a hülye, aki az árnyékot bámulja. :)

SZÓVAL MI IS EZ?

Így a végén sem tudnám megmondani. Kívülről nézve talán a Barbie kultuszra emlékeztet, de az a vicc, hogy férfiként játszva vele legalább annyira lefoglalt az újabb és egyre kisebb fürdőruhák vásárolgatása, mint mondjuk a GT3-ban az autó tuningolása. Egyszerűen nem lehet abbahagyni, az ember mindig egy-





re többet és többet akar látni, emellett valószínűleg érdekes tapasztalat egy kicsit 20 év körüli cicababák bőrébe bújni. Két jó barátom is, Galy és Gery (nevüket az ő külön kérésükre említem meg) képesek voltak minden macsóságukat levetve, egymás után próbálgatni a különböző fürdőruhákat, hajdíszeket és napszemüvegeket. Azért a DOA3 és az Unreal 2 között ez bizony nagy szó!
A legnagyobb meglepetést azonban a barátnőm okozta, aki mindeddig feltartott kereszttel közelített a videojátékok felé, de amikor egy gyenge pillanatában leült játszani, hirtelen átállt a sötét oldalra és fél napig fel sem állt a képernyő elől.
Ebből is látszik, hogy valamit azért tudnak a készítők, mert erre egyszerűen mindenki rá tud kattanni, lehetetlen nem szeretni. Annyira könnyed és megnyugtató, hogy valóban ellazítja az embert, határozottan ajánlom stresszes munkát végző embereknek.

FREAK

merjük meg, és csak ezután költsük rá minden pénzünket. Apropó, az ajándék ára valószínűleg csak akkor számít, ha egyidejűleg mástól is kap ajándékot az illető.

HASZNOS HOLMIK

Rengeteg tárgy van a játékban, ami nem csak dísz vagy ajándéktárgy, hanem tényleges hasznát is vesszük.
Ott vannak a különböző ételek és italok. Ha nem megy a röplabdázás és a karakterünk sokat hibázik, csak ennie kell, máris jobb lesz. Természetesen a kedvenc étele jobb hatással van rá.
A körömlakk is működik, miután megvettük, bármikor felkenhetjük. Ha barnulni szeretnénk, vegyük napozó „lósünt" (kedvenc állatom :) Ezt is fel kell kenni, egy napig tart a hatása, de egy három napos napozókúra igen látványos eredményt képes produkálni.
Ha veszünk egy új labdát, a továbbiakban azt fogjuk használni a meccseken, tehát ez sem dísztárgy.
A játék során rengeteg színes videokazettát fogunk kapni Zacktől. Ezek mind DOA reklámanyagok, de érdemes megnézni őket, van rajtuk pár komoly poén.

KOLLEKCIÓ

Amit nem használunk, azt rakjuk a kollekcióba. Itt gyűjthetjük az egyedi és nem egyedi tárgyakat, feltételezem ennek is van valami köze a végigjátszáshoz. A kollekcióból bármikor kiemelhető egy adott tárgy.

GRAFIKA

Csalódni senki sem fog! A DOA3-ban tapasztalt látvány itt is megmaradt, sőt, csak gazdagodott, köszönhetően a méregdrága, de semmit sem takaró fürdőruháknak.
A karakter animációk tökéletesek, életszerűek. Ez egészen biztos, ugyanis hosszú órákat töltöttem el csak a mellek ringó mozgását ta-



MARTIN BELESZÓL!

A Primal cikkemben már pedzegettem a témát a játékokban található „újdonságokkal" kapcsolatban... Na, ez a DOAX még engem is meg tudott lepni! Olyannyira, hogy megérkezésének napján kb. 3 órán keresztül csak demozgatott magában, én meg csak bámultam tátott szájjal... Nem tudom mi ez, de elképesztően baró! Még játszani sem kell vele... :D

DOA: XTREME BEACH VOLLEYBALL

TECMO

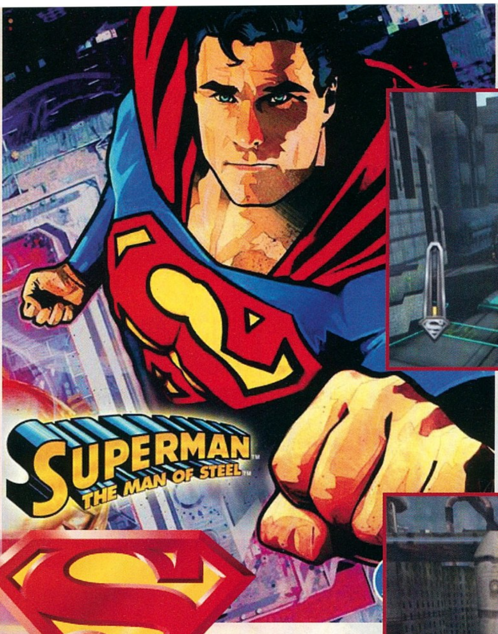
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
1 mentés 3 blokk

✔ egyedülálló, hibátlan
× nincs kockajáték a kaszinóban

9.5 pont







„Szevasz Dave…te vagy az?!! Na…végre sikerült elérni. Már nem is tudom, mikor beszéltünk utoljára. Talán karácsonykor. Hogy vagy? Jól? Én is, köszi…persze, mindenki rendben van. Aha, az újság is fogy rendesen. Mi lesz a következő számban? Hát, csak a saját tesztjeimet tudom biztosan, a többiről fogalmam nincs. Nálam lesz PS2 Leltár, pár féloldalas…ja, hogy az X-re? Crimson Sea, Sea Blade, meg valami Superman. A Crimson jó nagyon. Ja…a többi már kicsit felejthetőbb. Igen. Most teszteltem a szuperembert. Hogy milyen? Ehemm, hogy bővebben vagy rá kíváncsi? Neked is megvan, de nem volt még időd rá…? Egyem a szíved! Na jó, akkor figyelj, de megpróbálom rövidre fogni, mert irtózatos lesz a telefonszámlánk.

Azt ugye nem kell ecsetelnem, hogy kivel vagy, elvégre te is ugyanúgy ezeken az idióta szuperhős képregényeken nevelkedtél. Kedvenc városunkban vagyunk és ha nem lenne semmi vészhelyzet, akkor nagyban vizsgálgatnánk a csajokat a röntgenlátásunkkal…de sajna ismét jönnek a csúnya gonoszok, ezért nagy a baj, és persze csak mi segíthetünk. Na…idáig világos, ugye?! Pizsamás emberünk felkerekedik, otthagyja rövid időre a Daily Planet intézményét is, azután nekiesik a várost amortizáló robotoknak. Teljes 3D-ben repkedhetsz, jobbra-balra, le-föl, de persze közben irtani kell az ellent, ezen kívül menteni kell a lakosságot a rájuk törő veszélyektől. Egyszer tűzet kell oltani, máskor odébb kell vinni valakit, vagy valamit az útból. Az irányítás egyszerű, a következő a helyzet. Jól figyelj, mert nem mondom el még egyszer. Jó…hozzál tollat, meg papírt, hogy el ne felejtsd. Figyelj csak! A mi korunkban már nem szégyen gyógyszert szedni… Folytatom. A bal analóg karral mész előre, hátra, jobbra, meg balra. Ebben az esetben a jobb analóggal ereszkedhetsz le, fel. Amennyiben nyomod a jobb ravaszt, akkor gyorsan fogsz repülni, ilyenkor pedig CSAK a bal analóggal tudsz manőverezni. Igen, a csak azt jelenti, hogy a másik kart ilyenkor nem kell használnod. Meg vagyok én áldva veled… Jó. A fehér gomb a röntgenlátás. Igen, nevéből eredendően átlátsz vele a falakon. A fekete gombbal viszont iszonyatosan messze eltekinthetsz, ez akkor jó, ha a távolban van valami történés…meg kell menteni valakit, vagy valaki tombol arrafelé…ilyenkor ugyanis előre megtudod, mi fog várni rád. Mellesleg jól is néz ki. Ha már találtál magadnak egy ellenséget… He? Ha ilyen hülyeségeket kérdezel, nem is kell keresned, mert itt leszek én. Na… Használatba veszed a bal ravaszt, amivel befogod az áldozatod…egyébként minden ellenség, segítendő célpont négyzettel van jelölve…azután pedig lezúzod az arcát. Ezt többféleképpen is teheted, mivel az A, meg az X a bunyót könnyíti. A normál, pusztakezes harci technikád mellett van még jeges lehelet, ami az Y-nal válik elérhetővé, valamint ott van a B, amivel lézert lövöldözöl a szemedből. Nos… Amikor egy robotot beveszel a célkeresztbe, a négyzete beszíneződik. Mindegyik szín ellen más fegyver hatásos. Az egyik ellen a fagyasztás jó, a másik ellen lézer, a harmadik ellen pedig csak az öklöd lesz hatásos. Hogy mire jó ez? Nem tudom, de többórányi játék után is sikerült néha összekevernem bunyó közben a gombokat. Hát…körülbelül ennyi a lényeg. A sztori nem nagy eresztés, mint ahogy maga a játékmenet sem. A feladataid többnyire csak az említettek váltakozása lesz. Levered a robotokat, eloltasz néhány lángoló épületet, megmentesz egy-két embert, elviszed a város közepén trappoló Metallo lábai alól a parkoló járgányokat, lebontod a főellenfelek arcát, és ennyi. Hogy ez mennyire hangulatos? Végül is… Az elején még élvezetes, de aztán már nem olyan nagy szám. Igen, hamar meg lehet unni. Hát persze…ezzel a szavatosság is romlik. Ráadásul az irányítással is néha problémák vannak. Tudod…kamera kezelési bajok, elveszés a gombok között, és a többi. A grafika egész szép, bár nem annyira kidolgozott a város, mint lehetett volna, de azért néha így is rálelhetünk egy-két kellemes helyre. Mondjuk, hogy egy nagyon erős közepes. A zenék, meg a hangok jók lettek. Előbbieket komolyzenei stílusban próbálják meg előadni, van egy kedvencem is, méghozzá a Suicide Slum 4. Ja-ja. Meg lehet hallgatni minden aláfestő zenét a Bonus Menu opciói között. Persze csak akkor, ha már túljutottál az aktuális pályán. Ami még jó a zenével kapcsolatban…igen…hogy találtad ki? A merevlemezről bármit be lehet tölteni a játék alá. Király. Szeretem az ilyet. Az utóbb említett menüben egyébként még rengeteg minden található. Az egyik a grafikai munkák megnézegetése, azután 3D-s modelleket is megbámulhatsz… Itt hallgathatod ugye a zenéket. Újra lejátszhatsz minden filmet, amit már elértél, kosztümöket választhatsz magadnak, valamint minden, korábban már végigjátszott helyszínre betérhetsz…csak úgy szimplán, ellenségek nélkül. Csak úgy, az élvezet kedvéért. Ha jobban belegondolok, repkedni majdnem olyan jó, mint hálóhintázni. Mondjuk az érdekes, hogy szinte se emberek, sem járművek nincsenek az utcákon. Csak a magasban repked pár… Persze, hogy a közlekedési eszközökre gondoltam… Miért, szerinted ki repked még a szupermanuson kívül? A Szupernagyi… Hát te nagyon fárasztó vagy, hallod e?! Na…a lényegre visszatérve. Szóval, elég sok extra van a lemezen, de ez azért még kevés az üdvözüléshez. Sajnos nem valami nagy szám a program. Amolyan unalmas kis csihi-puhi. Én hamar elaludtam közben. Aztán lehet, hogy neked tetszeni fog…szerintem próbáld ki! Bár azért, amikor beraktam alá az új Paradise Lost albumról az Isolate, meg a Channel For The Pain nótákat, akkor egy kicsit jobban élveztem a gyilkolászást…de azért így sem volt olyan nagy móka. Persze tudod jól, hogy én annyira már rég nem vagyok oda a pizsamás fazonért…inkább az X-eket, meg a Batmanust csípem, na meg a pókicát. Néha igazán jól esett, ahogy a falaknak repkedve nagyokat csattant S busa feje az épületek oldalának. Disss…boing…paff… He-he. No, nem fárasztlak ezzel. Remélem, hogy kielégítettem a kíváncsiságodat. Elég volt? Mindent jegyzeteltél? Jól van! Készülsz a pénteki HALO partira? Kemény lesz! Négy gép, négy TV… Húúú… Már alig várom. Azután meg Samael koncert. Persze, hogy találkozunk előtte. Na… Jó legyél, üdvözlök mindenkit, de most már tényleg leteszem, mert a család már a hátam mögött áll, és mindannyian valami szúrószerszámot tartanak a kezükben. Meg vicsorognak. Jól van, szia! Csá!”

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



SZUPERNAGYI UTÁN A LEGJOBB…







MARTIN BELESZÓL!

Derekasan nekiálltam az X-es Superman tesztelésének, repkedtem, oltottam, mentettem. Kék robot ellen a tűz, piros ellen a jég – vagy valami hasonló. Csináltam ezt vagy másfél órán keresztül, de csak nem akartak elfogyni… Az irányítás nekem elég nehézkesnek tűnt, de nem ez a fő probléma, mert meg lehet szokni – viszont mire belejössz, pont meg is unod a vég nélküli robotpüfölést…

SUPERMAN: THE MAN OF STEEL

CIRCUS FREAK STUDIOS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

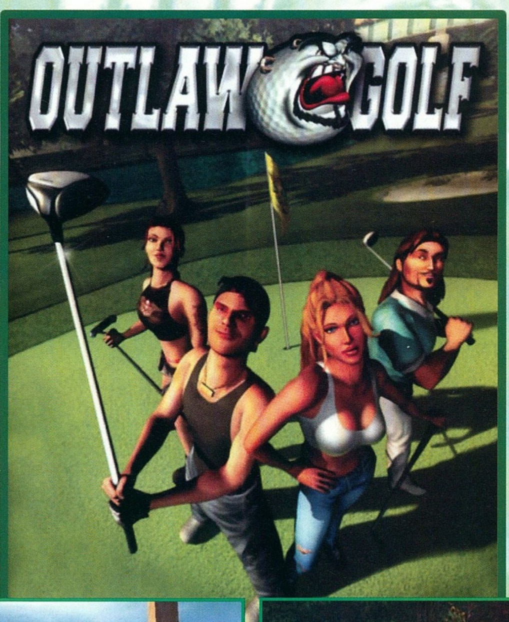
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1 mentés 12 blokk

✔ közkedvelt szuperhőssel jó repkedni a nagyvárosban…
✕ kissé unalmas és középszerű

6 pont

LYUKVADÁSZOK, ÜTŐRE FEL!

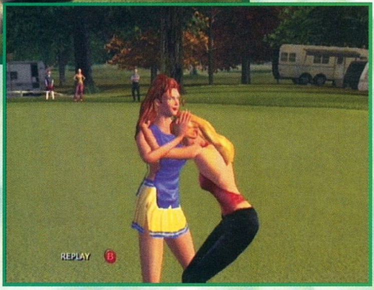


Talán akad még az országban olyan ember jócskán, aki nem próbálta ezt a különleges sportágat, de érdeklődéssel tekint ezen időtöltés minden formája felé. Én magam nagy szerelmese vagyok e sport úgynevezett mini változatának, minek kapcsán a nyári szezonban a „minigolf császáraként" járom az üdülőhelyek közelében fellelhető pályák sorát. Mivel méretes X-dobozunkon eleddig nem volt lehetőségünk hódolni úri szenvedélyünknek, most a TDK-nak hála, kezünkbe ütőt ragadhatunk és végigpofozhatjuk a labdát és segédünket néhány kellemes pályán. A golf téma ilyetén feldolgozása semmiképp sem nevezhető klasszikusnak, ám az egyéni látásmód ismerősnek hathat a PS2-n immár a harmadik szériát megért Hot Shots Golf cím révén. Természetesen az OG saját egyéniséggel rendelkezik, köszönhetően a megannyi különös, sőt némely extrém karakternek. A tehetősebb réteg testmozgását szolgáló kikapcsolódást nem a megszokott sport megközelítésből kapjuk; most valamivel különcebb társaságban hódolhatunk a szépségnek és a nyugalomnak. Hogy ez a harmónia egy pillanatig sem lesz egyhangú, arra a kommentátori állásokban dolgozó csapat lelkes munkája a garancia.

HOL A LABDA, SZOLGA?

Az ígéretes kezdetet ígéretes menürendszer követi, ahol első lépésként egy mentési helyet lesz lehetőségünk kialakítani vagy a már meglévőt visszatölteni. Ha túl vagyunk a hercehurcán máris módunk nyílik – a két játék típus közül kiválasztva egyet – azonnal a fűre kocogni, az imént még szimpatikusnak tűnő páros domináns tagjával. Ha társaságban vagyunk, érdemes az EXHIBITION ponton belül fellelhető nyolc különböző játékmódból a legmegfelelőbb kihívás egyikét kiválasztva, egy extravagáns party game-t összehozni. A „Match" mód kivételével az összes mérkőzést játszhatjuk négyen is, ami az egy kontrollerről történő irányítás lehetőségét figyelembe véve igen komoly és tanulságos házi rangadókhoz vezethet. Természetesen minden mini-game játszható magányosan is miután az ellenfelekről lemondtunk vagy azok irányítását a gépre bíztuk. Ám igazi szólózásra TOUR menüpontban van lehetőség, ahol a három választható helyszínen kívül sort keríthetünk technikánk finomítására is, egy erre a célra kialakított oktató részen. A különböző pályák eltérő környezetben terülnek el (erdő, sivatag stb.) és 9-18 jól kialakított szakasszal álnak a gyepen hangoskodó kompánia rendelkezésére.





Karrierünk során a többjátékos lehetőség kapcsán már említett – és más-más taktikával megnyerhető – játéktípusokban küzdhetjük végig az idényt, aminek sikeres befejezése esetén újabb társasággal vagy még dögösebb ruhaösszeállítással bővül az elérhető választék. Ahhoz hogy teljes képet kapjunk a stuff valódi értékeiről, érdemes minden résztvevőt játszhatóvá tenni, mert megannyi eredeti fazonnal készültek a fejlesztők, akiknek fantáziája sokban eltér a normálisnak mondott átlagtól. Az irányítható duók tagjai bizarr kapcsolatban álnak egymással, így kerül a kínálatba Summer és Autumn a két szexis csinibaba, akik nem egyszer nyílt színen elpaskolják egymás popsiját ;) vagy említhetném az ázsiai dominát, kinek bőrbe öltöztetett „mackója" boldogan tűri a rázúduló fizikai megpróbáltatásokat. De akadnak itt szelídebb őrültek is, mint például a frissen szabadult ganxsta, vagy a hawaii inges vén kecske, de jó választás lehet a „ Beavis és Butthead" formáció is. Mivel a játékmenet – mindezek ellenére – a hagyományos golf szimulációk felépítését és stratégiáját követi, az OG valódi sportélményt képes nyújtani a résztvevőknek, amit tovább fokoz a kimért és visszafogott labdaterelgetéseket meg-megszakító botrányos incidensek sorozata.

KÖPÖK A GYÖPRE!

A pályán tartózkodva feltűnhet, hogy a készítők egy viszonylag átlátható, de mindenképen jól használható kezelőfelületet igyekeztek kialakítani, ami természetes is, hisz a progi stílusából adódóan nem csak profi ütővirtuózokat várnak a képernyők elé. Az irányítás és a hozzá kapcsolódó tudnivalók, az adott körülmények között is, meglehetősen rövid idő alatt elsajátíthatóak, bár itt meg kell jegyeznem, hogy ez az elütés fortélyára már nem feltétlenül igaz. Labdánk lehetséges útját és a becsapódás várható helyét egy sárga nyilacskákból komponált ív (akadályozó tereptárgy esetén piros színű) hivatott érzékeltetni, aminek hosszát és irányát a bal analóg karral tudjuk módosítani, így változtatva meg a földet érés ideális pontját. A B gombbal ráközelítve ellenőrizhetjük beállításaink helyességét és pontosságát az A-val pedig nyugtázhatjuk eddigi ténykedésünket és felkészülhetünk az elütés felemelő pillanatára. Most érkeztünk el a program talán egyetlen komolyabb hibájához, ami nem más, mint a labda! A pontból B pontba juttatásának némileg nehézkes technikája. Le kell szögeznem, hogy a dolog nem bonyolult, csak számomra gondot jelentett a jobb oldali analóg kar lehúzása után hirtelen egyenesen feltolni, sokat próbált hüvelykujjammal. Bármiféle eltérés az „Y tengelytől" nyesést eredményez, aminek következtében a megcsavart labda messze elkerüli az általunk előzőleg kiszemelt célterületet. Ütéseink fajtáját természetesen módunkban áll ütőnk lecserélésével változtatni, amit az X gombbal tehetünk meg, ám az egyes távolságokra használható két típus nem nyújt valódi alternatívát, maximum a baklövéseinket követő nehéz terepszakaszon lehet valamelyest segítségünkre a csere. A képernyőn látható kijelzők és számértékek sokasága talán elsőre ijesztőnek hathat, ám ezek nagy része csak kiegészítő adatokkal szolgálnak (pl. lyuk távolság, ütés hossz, ütéseink száma stb.). A beállított paraméterek leokézását követően egy négy negyedre osztott vízszintes jelző válik láthatóvá a lenti sarokban, melyen szerepel a gép által ajánlott ütéserősség százalékban kifejezve, amit a jobb kar lehúzásával próbálhatunk teljesíteni. A pontos illetve a megközelítőleg azonos nagyságú suhintáskor a labdánk lángra lobban és füstcsóvát húzva maga után a helyes irányba indul. Ennek a cseppet sem hétköznapi alkotásnak a valamivel szárazabb – de semmivel sem érdektelenebb részletei – szintén nem maradnak el az elvárható minőségtől. A grafika szépen kidolgozott, a mozgások részletesek és folyamatosak, a domborzati viszonyokból adódó eltérések is remekül lettek lemodellezve. A könnyed atmoszféra egyik megteremtői a közönséget alkotó egyének, akik élénken reagálnak labdáinkra, a másik az egésznek hátteret adó és állandó mozgásban lévő környezet. Dicsérhetném még az OG-t, mert van miért, de kevés a hely, ám még annyit hozzáfűznék, hogy sokszor az is elég, ha egy fejlesztés tisztában van saját korlátjaival és azon belül tesz meg mindent a mi szórakoztatásunkért.



9 HOLES OF XMAS

Hiába a süvöltő szél és a szállingózó hópelyhek függönye, a karácsony sem telhet el örök szenvedélyünk, a golf nélkül. Erre a ki nem mondott vágyunkra nyújt gyógyírt a 9HX nevű kiegészítő DVD, amiben néhány új, karácsonyi hangulatot árasztó pályán fagyoskodhatunk. Az egytől-egyig ismerős arcokból álló karakter választék, köszönhetően a vadító téli ruhakollekció színpompás darabjainak, némi változást is mutat. Az ünnepi feeling sikeres megteremtésében nagy szerepet kap az állandó csingi-lingi muzsika és természetesen Mikulás bátyó sport értő manói, akik meglehetősen jól szórakoznak a téli fagyban labdáikat kergető megszállottakon. Egyébként a grafika és a játszhatóság tekintetében minden maradt a régiben, ami teljesen helyénvaló egy Special Edition esetében. A korongon lehetőségünk nyílik belekóstolni az alapjáték pályáinak némelyikébe, ráadásul megtekinthetünk egy, az OG-vel kapcsolatos kisfilmet, sőt még egy játék demojával is megismerkedhetünk. Egyszóval ha tetszet az eredeti, garantáltan bejön majd ez a kis ráadás is.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Tisztában vagyok vele, hogy ez nem egy új játék, de egyrészről most lehet kapni boltjainkban, másrészről még nem írtunk róla, harmadrészről nagyon kellemes programnak tartom – amit SiD is megerősít a tesztben. Szerencsére pont azzal a „hagyománnyal" szakít, ami a „rendes élethű" golfprogikat a széles (magyar) közönség számára élvezhetetlenné teszi. Próbáld csak ki!

OUTLAW GOLF + 9 HOLES OF XMAS

SIMON & SCHUSTER /TDK

MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
34 blokk

✔ hihetetlen fazonok, őrült reakciók
✕ nehéz egyenest ütni

7.5 pont

Crimson Sea

Bár még mindig tart az év eleji uborkaszezon és elég kevés nagy név jön ki a gépekre, azért meg lehet találni mostanában is a kedvenceket, amiket aztán sokáig emlegetünk, nem felejtünk el. Találkoztam én most is a Superman, Sea Dogs szintű átlagtermékekkel, de azért ha keres az ember, igazi kincseket is találhat az új címek között. Martin úgy adta oda a Crimson Sea nevezetű programot, hogy ez egy elég jó alkotás, próbálgassam, mert neki nagyon bejött. Elsőre kicsit hasonlónak tűnt, mint az előző hónapban tesztelt Rygar, de aztán kellemes meglepetés ért, amikor kezdett kialakulni a történet és egyre több érdekességet véltem felfedezni a megvalósításban. A KOEI neve ugye nem ismeretlen senki számára, hiszen ők azok, akik már az ősidők óta adják ki a többnyire minőségi stuffokat...noha eddig leginkább a stratégiai játékok terén alkottak nagyokat. Mondom...leginkább... Hiszen ott van a Dynasty Warriors sorozat, ami leginkább kőkemény akciónak nevezhető, bár azért abból sem maradt ki a stratégiázás. Aztán láthattunk tőlük még egy futurisztikus, ritmusjátékokkal rokonítható deszkás programot, ami sajnos csak japánban jelent meg (PS2), pedig igen ötletesnek találtam...mégis hamar megfelejtkezett róla a játékos társadalom. A kiadó tehát nem szokott unatkozni, és nem ül a babérjain. Ezt erősíti a CS is, ami ismét egy új világba, műfajba repít el minket (mármint a KOEI számára új...). Lévén szó egy klasszikus akció stílusról, némi RPG-vel, kalanddal keverve...mindezt pedig nyakon öntve egy kevés fantasztikummal, misztikummal. Szerintem ez már önmagában elég ígéretesnek hangzik.

A JÖVŐ

Amennyiben megtekintettük az összevágott, akció dús, azon kívül pedig igen látványos bevezető filmecskét, valamint átállítgattunk mindent az opciók között, kezdjünk is neki a kalandoknak. A nyitó videóban láthatjuk, amint egy furcsa erő elpusztítja az embereket... Az egyik pillanatban még békésen sétálgatnak, nézelődnek a gyönyörű városban, a másik pillanatban pedig már nyomuk sincs. Mintha soha nem is éltek volna ott emberek. Ez a Crimson Sea, ami a kihalás veszélyével fenyegeti a civilizációt. Egy vágás és már a főhőssel ismerkedhetünk. Őt is és kis barátját is egy idegen menti meg az éhhaláltól, amikor felajánl nekik egy munkát. Keressenek meg az egyik kihalt városrészben egy tárgyat... Nem kevés pénzt hajlandó ezért áldozni, tehát embereink kapnak az alkalmon és megindulnak az új kalandok felé. A helyszínre érve kiderül, hogy több az élet az üresnek hitt utcákon, mint kellene...idegen létformák uralják a sikátorokat. Miután emberünk túlverekedte magát a szörnyeken, megtalálja a tárgyat, de amint elrakja a cuccai közé, rátámad egy hatalmas kocsonyalény. Elpusztítása után még egy kellemetlen meglepetés éri a főszereplőt. Kis barátja nem jelentkezik a rádióhívásra. Ekkor jelennek meg a katonák, és a megbízó...no meg velük együtt a foglyul ejtett kissrác. Kisebb utazás, végül az ellenállás utolsó, legfontosabb vonalára kerülnek, ahol aztán minden titokra fény derül idővel. Miközben hősünk folyamatosan kapja az újabbnál újabb missziókat, fény derül a származására, arra, hogy miért olyan fontos ő ebben a borzalmas csatában, valamint az is, hogy kik ezek az idegen hódítók. Ennyit a történetről, ami szerintem egy szimpla akciójátékhoz tökéletesen megfelel, sőt...még túl is szárnyalja az elvárásokat. Kezdjünk neki a játéknak...

GAME START

Lehet először egy bemelegítő tréninget nyomni, de szerintem ugorjunk a mélyvízbe, majd én segítek neked... Az utcákon találod magad. Mint láthatod, a játék a klasszikus, 3D-s külsőnézetet használja, vagyis kívülről láthatod az emberedet, a kamera pedig hátulról követi őt. A bal analóg karral a főhőst irányíthatod, a jobbal pedig a kamerát. Amennyiben ez utóbbit nem használod, a nézet automatikusan visszavált alaphelyzetbe, ami néhol kicsit zavaró. Talán jobb lenne, ha ezt te magad szabályozhatnád. A jobb kart lenyomva szintén a kamerát állítod be, de ennek nincs túl sok haszna. Az A-val ugrani lehet, a B pedig egy száznyolcvan fokos fordulatot hoz elő...ennek használata igen jól jöhet, amikor tudod, hogy van valami a hátad mögött, de arra nincs időd, hogy normálisan megfordulj. Amennyiben irányt is nyomunk a B mellé, egy gyors arrébbcsúszást veszünk igénybe, ami szintén jól jöhet, ha menekülésre kerülne a sor, vagy ha sietünk valahová.



Most nézzük az akciórészeket. Abban az esetben, ha ellenféllel találkozol, egy kis négyzet jelenik meg az ellen testén. Ilyenkor nyomj egy jobb ravaszt, minek hatására befogod a szörnyet, onnantól kezdve már csak keringeni kell körülötte és lőni, mint egy megszállott. Ha a jobb ravasz mellé még a bal ravaszt is használjuk, akkor egy lézercsík jelenik meg, amivel könnyebben tudunk célozni a messzi, még nem befogható célpontokra. Az X a lövés (na és ez az akciógomb is, vagyis ezzel nyithatod az ajtókat, valamint ezzel beszélgethetsz, vagy használhatod a gépeket...), de a fegyvereink nem csak ilyen módon használhatók, vágószerszámként is üzemelnek, a kezdőpisztoly például olyan, mintha egy lézerkard lenne. A közelharci funkciót az Y segítségével hozhatjuk elő. A későbbiek folyamán szerezhetünk majd varázslatot is magunknak, amit a fekete gomb segítségével aktiválhatunk a megfelelő időpontban. A Start megnyomásával a menüt hozhatjuk elő...menteni a pályák után lehet, vagy később a hajón például. A Back az inventory-t jelöli. Itt választhatjuk ki a korábban már megvásárolt fegyvereket és egyéb kütyüket, valamint itt használhatjuk fel az elsősegélycsomagokat is. A főképernyőjén láthatod az aktuális feladatot, az embered életerejét és azt, hogy mennyi érméd van. Amikor már többen leszünk, meghatározhatjuk, hogy veszély esetén milyen formációba rendeződjön a csapatunk, valamint gyógyíthatunk a társainkon is. Vásárolni a hajon lehet majd először, méghozzá a pályákon, vagy a hajón található tréningszobában összeszedett érmék segítségével. Érdemes minden berendezési tárgyat szétverni útjaink során, na meg minden ellenfelet leölni, hogy minél több pénzünk legyen, utóbbi pedig azért is jó, mert gyorsabban izmosodunk. A főellenfelek többnyire egy adott feladat teljesítése után jönnek, például ott az első pálya. Amikor felszedted a céltárgyat, előkúszik a monstre (ami egyébként kurva jól néz ki...). Ez a későbbiekben is így lesz. Mindig küzdelemre számíthatsz, ha a célpontokat már megtaláltad. Még annyit, hogy a képernyőn láthatod az életerődet a bal, alsó sarokban. Itt még a fegyvered energiáját is szemmel tarthatod...ha már teljesen kifáradt, várni kell egy kicsit, azután újra üzemképes lesz. A varázslatokhoz szükséges erő is ebben a sarokban lesz mutatva a későbbiekben. A jobboldalon egy radar is látható lesz majd, ami jelezni fogja az ellenfeleket, valamint a célszemélyeket, céltárgyakat. Ha főellenféllel küzdesz, annak életereje a képernyő felső részében tekinthető meg. Oktató jelleggel ennyit írnék...





EXTRÁK

A LIBRARY pont alatt (a főmenüben...) rejlenek az extrák. A DVD miatt ez már elvárt manapság, ezért nem is nagyon hatódtam meg tőle, főleg, hogy nincs is belőlük olyan rengeteg. Pont annyi van, amennyi mostanság elvárható. A SOUND címszó alatt meghallgathatjuk a pályák zenéit... Ezek nagyon jól sikerültek, olyanok, amik filmzenének is elmehetnének... Nekem kifejezetten tetszettek, főleg a Crimson Sea vagy Crimson Planet témája, de a többi is nagyon igényesre sikeredett. Az ENEMY DATA címszó alatt a már megismert ellenfeleket tekinthetjük meg. Sajnos sokat nem kezdhetünk velük, mert csak körbe forgathatjuk a 3D-s modellt...ráközelíteni, vagy alulról, felülről megnézni nem lehet egyiket sem. Egy rövid kis ismertető olvasható róluk, aztán ennyi. Mondjuk a neve (Semplice Walker), emellé annyi, hogy nagyon erős, vas borítja és kemény támadásokra képes. Engem inkább a története, származása mozgatott volna meg. Sajnálom, hogy nincs több információ a különböző lényekről. Végül van még egy STORY pont, ahol a már megnyitott filmek várnak ránk... Ezek többnyire nagyon szépek, még úgy is, hogy többnyire a játék grafikus motorját használják. Nem baj,



elég erős az ahhoz, hogy gyönyörködni lehessen az elénk táruló látványokban.

GRAFIKA

Szerintem gyönyörű… Leginkább az FF tizedik részére emlékeztet, ami azért elég szép eredmény. Mondjuk maga a stílus is kicsit hasonló…futurisztikus környezet, de mégis a fantasy stílusra emlékeztető elemek. Nekem bejött. A lények nagyon alaposan ki vannak dolgozva, erről az említett extrában győződhetünk meg leginkább. Aprólékosan felépített, fantáziadús ellenfelek törnek az életünkre minden egyes pillanatban. Látszik, hogy nem csak a zenével, hanem a külcsínnel is sokat foglalkoztak a fejlesztők. A főellenfelek szintén nagyon szuperek, a kocsonyától kezdve a hatalmas, fél képernyős (vagy egész?) szörnyekig mindennel összeakadhatsz, legyen az rengeteg csáppal rendelkező kúp, vagy ezer tű éles foggal marcangoló monstre. A lényeg egy…szemkápráztató a látvány, és tök mindegy, hogy a városban battyogsz, vagy egy tárnában csatangolsz…a külalak önmagáért beszél. Akadásnak pedig még csak nyomát sem látjuk, még akkor sem, amikor vagy SZÁZAN tolonganak a képernyőn (kis sáskák, de a gép hangyának hívja őket…)… Erre mondja azt valaki, hogy gyenge.





JÁTSZHATÓSÁG

Általánosságban minden rendben van ezzel is, mindössze a kamera kezelésével adódik néha egy-két kisebb gond. Történetesen arról van szó, hogy mozgás közben, ha próbáljuk állítani a nézetet, akkor az ugye magától visszaáll…emiatt pedig néha olyan idióta rángatózást sikerül előhozni, hogy az ember haja égnek áll. Ez a probléma sajnos nagyon sokat ront a játék elején, aztán mondjuk hozzászokik a player, és onnantól nem zavarja annyira, de lehet, hogy lesz, aki nem bírja ezt kivárni, és emiatt a hülyeség miatt dobja el a programot. Szerintem mondjuk érdemesebb inkább gyakorolni, és próbálkozni, mert amúgy tényleg nagyon király a stuff… Még akkor sincs probléma, amikor csapatban haladunk.
Jó…általában nekünk kell védeni a többieket, de azért mindenki teszi a dolgát, időnként kicsit beparáznak a tisztelt kollégák, de a lézernyalábok repkednek mindenfelé, és többnyire el is találják a célpontjukat.

JÖVŐBELI CSILLAGHARCOK… EZ KELL NEKÜNK!



SZAVATOSSÁG

Most nem is tudom pontosan, hogy mit írjak. A játék jó, változatos, nem unja meg egyhamar az ember. Ez akkor már jó, nem? Én biztosan elő fogom venni hetek múlva is (nem azt…kis perverzek…) és szerintem nem vagyok egyedül ezzel. Az kár ugyan, hogy többjátékos lehetőség nincs benne, de azért így is kellően leköt a program bárkit, ha rászán egy kis időt. Nincs benne végtelen nagy szabadság, de választgathatunk missziókat, felfegyverkezhetünk, folyamatosan fejlődünk, na meg idővel varázsolgathatunk is. Nos…hogy ez nektek mennyire elegendő, döntsétek el, mindenesetre nekem pont eléggé bejött a stuff ahhoz, hogy berakjam a kedvencek mellé.



ZENE/HANG

Ezt már azt hiszem, hogy említettem. A zenék zseniálisak. Egyszer hátborzongatóan nem evilági muzsikák borzongatják a tarkónkat, egyszer pedig csatába induló hangulatot teremtve zúgnak a melódiák. Mindig megadják az alap filinget az adott helyszínhez, méghozzá úgy, hogy a kettő illik is egymáshoz. Hmm…szeretem az ilyet. A hangokkal szintén nincs gond. Bár azok nem ennyire profik, azért rossz szó sem eshet velük kapcsolatban, mert a szerepüknek pont megfelelőek. A rovarok szárnyai például éppen úgy verdesnek, zizzennek, ahogyan azt el is várjuk tőlük… Szóval… Mindennel minden rendben van.

HANGULAT

Az utolsó pont, amiről sokan gyakran megfelejtkeznek, pedig az egyik legfontosabb alkotórésze a jó játéknak. Ez az, ami megint csak nagyon el lett találva a Crimson Sea esetében. Kellően pörgős, de nem csak egy agyatlan akció. Lehet időnként gondolkodni…keresgélni. Aztán a világ, amiben járunk. Kellően komor és kihalt ahhoz, hogy elképzeljük lehetséges, áldozatokat kívánó világunknak. Az áldozatokat pedig mi hozzuk. Azért, hogy megmentsük. A tulajdonságok együttesen adják meg azt a többletet, amitől a hangulat ilyen jó lett, és amitől a program kiemelkedik a többi termék közül. Szerintem mindenképpen megfelelő beruházásnak tekinthető, valamint nagyon reménykedem, hogy nem ez volt az utolsó ilyen jellegű próbálkozás a KOEI részéről, mivel a sok DW mellett azért másra is szüksége van a játékos társadalomnak egy ilyen minőségi kiadótól.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MARTIN BELESZÓL!

Teljes mértékben egyetértek Gábor értékelésével – a Crimson Sea valóban nagyon igényes game! Én mondjuk iszonyat jól szórakoztam a Dynasty Warriors-szal is, órákon keresztül több ezer ellenfelet lekaszabolva – ez az új Koei stuff tényleg méltó a cég hírnevéhez! Egyedül azt sajnálom – de nagyon –, hogy nincs többjátékos mód.

CRIMSON SEA

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 9 blokk

✔ ötletes, hangulatos, tényleg igényes akció/kaland
✕ a kamerakezelésen javíthattak volna kicsit…

9 pont

Négy év hosszú idő. Kérdés, kinek volt ez a négy év: négy év. Kinek írja a szerző ezeket a sorokat? Ki emlékszik a mítoszok kék sárkányának lovasára, Kyle-ra, Lundira és coolia-jára, Lagira, vagy az Azel nyomába eredő árva Edge-re? Ki emlékszik a mesére, ami berúgta a 32-bites forradalmat?!

Szerencsétlen idők, szerencsétlen helyek. A Panzer Dragoon név mégis erőtől duzzad, és megtalálja a keskeny átjárót: emlegetik még a PlayStation tulajdonosai is. Tudnak róla, hallottak róla. Hisz' kultuszjáték. Az első két, aránylag alacsony példányszámban kiadott epizód után a sorozat olyan klimaxot él meg, ami játékosait felejthetetlen, életre szóló élménnyel ajándékozza ajkon: a Panzer Dragoon Saga minden idők legjobb 32-bites RPG-je. Igen, mindenki jól látja. Leírtuk. Megegyik legritkább és legkeresettebb videojátéka. Átlagos és aktuális aukciós ár egy makulátlan állapotú PAL változatért: százötven-kettőszáz amerikai dollár.

„Anu orta veniya serere krythe
Praiar sol torrere solum
Anu pluvia ire serere krythe
Praiar nebula torrere laimos"

ROBUSTO

A folytatást Dreamcastra vártuk. Hiába. A SEGA-nál úgy érezték, a Saga-val a sorozat eljutott lehetséges konklúziójáig. Majd a SEGA-nál úgy érezték, pénzt sem ártana néha keresni, és egy új Panzer hajnala virradt ránk – meg a Microsoft erőgépére. Pénzt keresni – ezt ordítja a játék első két pályája. A recenzens 28 telet megélt, de élete egyik legnagyobb csalódása volt ez a két pálya, amivel már a tavalyi E3-mon is csalogatták a zsurnalisztákat. Hogy miért? Mert TÚLSÁGOSAN SZÉPEK. Nehezen lehet ezt az érzést szavakba önteni. Az egész túlságosan tökéletes.



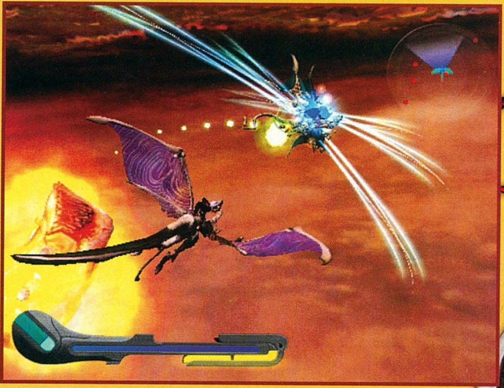
Panzer Dragoon ORTA™

„SIMILIS SIMILI GAUDET."

tikusan célt követő fegyverek, gyorstűz üzemtűnő év után igazi visszatérés a Pánczélos-Dragonyos világába – játékmechanikailag és történetileg. Előre tárolt útvonalakon repülés (a modern kor gyermeke az ős-Panzerből kitenyésztett Rezt képzelje maga elé – valahol morbid, hogy egy

mód. Sárkányevolúció a Zwei nyomdokán. Megpördülés a szélrózsa négy központi irányába kilencvenfokonként a két hátsó ravasszal, és az orientációt segítő radar. „Berserk" mód, a klasszikus shoot'em up bombájaként, a nagyobb, nyu-





történt. S ha néhány oldallal odébb hasonló kijelentések hangzanak el shoot'em up vonatkozásban a Radiant Silvergun kapcsán, az olvasó ne csodálkozzon. Az igazságnak szokása, hogy egyszer elődugja komisz kis buksiját. Final Fantasy VII? Szegény ember vízzel főz. Esetleg Xenogears, ha már Sony körül pörgetjük a világot. Valójában a Panzer Dragoon Saga AZ. Ahogy illik: nem csak minden idők legjobb, de minden idők



Gyönyörű, erős sárkány, zuhogó eső, lobogó tüzek, hatalmas légi erőd. Majd egy SZERVES természet. Víz, flóra, fauna. Csaknem hihetetlen, olyan szépséges az egész. Felejthetetlen is, valóban. De távoli. A kasszagépek pénznyelésének csörgő hangja arcba csapódott szögesdrótként űz minket a tűz és víz tépázta völgyből és a majd' megszólaló organikus idillből. Az aggodalmak csak a harmadik pályával távoznak, a ráncok csak a harmadik epizód kezdetén simulnak. Elkezdjük hallani azt a halk, suttogó hangot... „Orta! Orta..." ...és megértjük. A Smilebitnél még most sem a profit az úr. Ez nem Gungrave, nem Shinobi. A SEGA már megint VILÁGOT alkotott.

ATTACA

Az Orta visszatérés. Négy hosszú, örökkévalóságnak

játékot olyan példán keresztül kell bemutatnunk, amit valójában saját maga ihletett :), sárkányháton egy bizarr, idegen világban. Idegen – átmenetileg. Automa-

gati kontrolleren hihetetlenül szerencsétlenül elhelyezve. Eddig a régi nóta. A Smilebit azonban megpiszkálta a magot: a játékmenet két új elemen-



tummal bővült: lehet gyorsítani és lassítani (X és B gombok; gyorsítással támadni is tudunk, sárkányunk ilyenkor „lezúzza" a Gonoszokat), ill. alakot váltani. Igen, alakot váltani. Három féle sárkányunk lehet – standard Alapsárkány (átlagos tűzerővel és mozgékonysággal, kétszer képes feltöltés nélkül sebességet változtatni), gyors ám gyenge Sebessárkány (oké: Glide Wing. Legyen Siklószárny. Cikázik, mint villám és háromszor tud sebességet váltani, mielőtt feltöltődéshez kéne folyamodnia) ill. a szinte mozgásképtelen, de bivalyerős, nagy tűzerejű Nehézsárkány (sebességváltás: nyet). Sajnos közvetlenül nem érhetőek el a sárkányok, kénytelenek leszünk az Y pöcökkel „körbeváltogatni" közöttük. Szükségünk is lesz rá – a játék számos esetben kizárólag alakváltással kényszeríthető térdre. A tény, hogy ez a típusú taktikai elem nem feltétlenül működőképes egy teljesen 3D, ergo lassabb shooterben, ezennel igazolt (az Ikaruga „galambja" egy gyorskezű játékos alatt másodpercenként talán háromszor is képes színt váltani). Nem az. Mármint működőképes – igazoltnak igazolt :). Feleslegesen bonyolítja az Orta kristálytiszta harmóniáját. Ugyanakkor, ha meg nem is szerethető, megszokható. Helyesebben: elnézhető. Feltéve, ha manapság még valakit érdekel egy tisztán lövöldözős játék. Korunk ugyanis kegyetlen.

Az új Dragonyos projekt munkálatai gyakorlatilag már bejelentésének pillanatában megkezdődtek: ez a Dreamcast támogatásának beszüntetését hirdető közlemény (2001. március) idejére datálható. A Team Andromeda halálát követően persze már megindultak a találgatások: sokan a feloszlást egyben a széria lezárásának is tekintették. Számos tag végleg elhagyta a SEGA épületét és máshol kereste személyes horizontjának tágulását (köztük Manabu Kusunogi, az első Panzer koncepciós tervezője, vagy Hidetoshi Takeshita programozó – ők a Yoji Ishi vezényelte Artoonnál kötöttek ki: lásd Blinx-et, vagy aktuális GBA leltárunk szerencsétlenül járt KoF EX recenzióját). Mások különféle SEGA divíziókba emigráltak: Katsumi Yokota például a United Game Artists-nál írta magát a történelemkönyvekbe, mint a Rez művészeti vezetője. A kérdések tehát adottak voltak – ki állt az Orta mögött és miért éppen Xbox-ra jelent meg? A válaszok egyenesen Takayuki Kawagoe Smilebit főnöktől és Akihiko Mukaiyama projektvezetőtől érkeznek.

– Mekkora volt a Panzer Dragon Orta csapat a Smilebit-nél?
– Megközelítőleg 30 tagot számlált.

– Az eredetileg a sorozatot jegyző Team Andromeda feloszlott, és számos tagja már nem a Smilebit-nél van...
– Az egykori Andromeda 10 tagja dolgozott a Panzer Dragoon Orta-n. További hat volt Andromedás más Smilebit játékokon munkálkodott – Ueda-san pl. a Jet Set Radio Future-ön. Ettől függetlenül sokat segítettek az Orta csapatnak, tehát inkább azt mondanám, 16 ex-Team Andromedásunk volt. Akihiko pl. a Panzer Dragoon Saga egyik tervezője, neki köszönhető a játék csatarendszere.

– A Microsoft finanszírozta a játék fejlesztését, vagy a SEGA?
– A fejlesztés teljes egészében a SEGA pénzéből történt.

– A SEGA kereste meg a Microsoftot a játék ötletével, vagy ők kérték ezt a fejlesztést?
– Mi mentünk a Microsoft után az ötlettel.

– Az általános meglátás szerint a Jet Set Radio Future és a Gun-Valkyrie a softcore resp. hardcore játékosokat célozta, mi a helyzet az Orta-val?
- A Panzer Dragoon Orta szélesebb közönséget céloz. Az eredeti sorozat rajongói ugyan valószínűleg többet kapnak majd a játéktól, de igyekeztünk egy olyan élményt kreálni, ami bárkit megérinthet. Gyakorlatilag minden korosztályhoz szól.

– Milyennek találta a csapat az Xbox-ra való fejlesztést?
- Könnyűnek [mosoly]. Egy ideje már foglalkozunk Direct X-szel és PC-vel, és az Xbox igencsak közeli állatfajta. Ráadásul ez számunkra már egy második generációs játék, van már tapasztalatunk a rendszerrel.

– Azt csiripelik a madarak, hogy az Orta nem az egyedüli új játék, ami a Panzer világegyetemben játszódik. Esetleg készülődik egy Panzer Dragoon RPG folytatás is?
– Nem. Pillanatnyilag nem.

– Akkor mégis honnan ez az ál-értesülés?
– [nevetve] Igen, valójában szeretnénk egy új RPG-t csinálni a Panzer Dragoon univerzumba ágyazva. Mukaiyama-san már el is készített egy teljes design dokumentumot, de „felsőbb körökben" jelenleg nincs tervbe véve egy folytatás.

– Köszönjük szépen.

(Átanszion: Az interjút nem az 576 Konzol készítette, szabadon fordítottuk az amerikai XBN [XBox Nation] magazin beszélgetése alapján.)

„Texere linum alere amnos
Intar skene kato uva
In amatus ede
evanescere
In adein ie temar vivire"





LARGO DI MOLTO

Történet? NEM MESÉLJÜK EL. Meg kell élni, meg kell tapasztalni. Míg a korábbi Dragonyosok egy civilizáció bukását mutatták be – egy üres, csupasz, magányos, elpusztult világot, az Orta Kezdet. Alfa, nem Omega. Egy új mese, új világgal, részegítő részletességgel, saját nyelvvel (nem, a játék szereplői nem japánul beszélnek!). Egy új civilizáció ébredése, tele élettel, tele élni akarással. Valahol mélyen pedig ott az önmagát megismétlő történelem. A Birodalom feltámadt romjaiból és Rémsárkányokat tenyészt. A génmanipulációnak köszönhetően a mutáns élővilág nagyobb területeket hódított el, mint valaha. Az Ősök ott pihennek a föld mélyén, eonok óta – titkaikat azonban az emberek szüntelen kutatják, keresik. Orta pedig kiszabadul börtönéből. Váratlanul, idő előtt. Magányos és riadt, Abaddot, a renegát sárkánylovast követi (vajon a héber Abaddon – a Pokolbeli Sáskák Királya, resp. romlás, pusztulás – szóból gondolták ki a nevét Smilebit-ék?). Orta a játék főhőse. Neve önkényes teóriánk szerint a görög orto- előtagból, pontosabban az ortogenezis összetételből lett alkotva. Orta a címlapunkon sárkánya előtt álló, fiatalnak tűnő lány. Legyen ennyi elég. S aki érti, annak: Orta egy tökéletesebb, vadabb, gyönyörűbb, pusztítóbb és megbocsátóbb Azel.

SZELENCE

Extrák. Nem egyszerűen extrahegyek – extrahegyláncok, extraormok. A legtöbb a



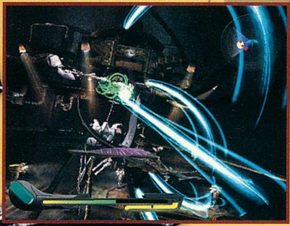


játék HARD fokozaton való végigjátszása, avagy – ahogy az rendes shooternél szokás – x játékba öntött óra után válik hozzáférhetővé (x esetünkben 5-20 órányi TISZTA játékidő). Minijátékok, aljátékok, filmek, enciklopédia, illusztrációk, bonusz beállítások, ajándék lehetőségek. Ha az elért eredményeinkre is hangsúlyt fektetünk (rank, shot damage): kosztümök, új sárkányok (akár Dragonmare!), új sárkánylovasok (köztük a Saga Azelje!). Tengernyi dolog. A legszebb ajándékhoz elég egyszer végigvinnünk a játékot bármelyik nehézségi szinten (esetleg öt órán át bénáznunk): ez pediglen az eredeti Saturnos Panzer Dragoon. Pontosabban: az eredeti Saturnos Panzer Dragoon PC PORTJÁNAK PORTJA. Az viszont egy az egyben. A Shenmue-ben nyafogtunk Ryo Saturnjának „inkompatibilitása” miatt (nem beszélve arról, hogy anakronizmus volt a jelenléte az egyébként precízen korhű játékban ;), most megkaptuk. Még a Saturnos cheat kódok is működnek a címképernyőjén befecskendezve (tessék csak sasolni a mellékelt boxot). Megfejeli mindezt a csodát a tény, hogy a legtöbb pálya több lehetséges útvonalon is végigjátszható. Mindezek ismeretében bátran tűzhető zászlóra a kijelentés: az Orta nem egyetlen hétvégére készült (akkor sem, ha a szerzőnek sajnálatos módon csak ennyi ideje volt foglalkozni a játékkal).



„Anu orta veniya serere krythe
Praiar vont krystallos solum
Anu pluiva ire serere krythe
Praiar hals krystallos kore noster”





IZÉ

De jaj! Harci dobok hangja szaggatja át az éjszakát, figyelmeztetve a recenzenst, csapjon a lant húrjai közé: közeleg a befejezés. Rekapituláció, klasszicista bontásban tehát.

Grafika: pazar. Hátra is tekint (a Space Harrier óriáshernyóitól kezdve a Jurassic Park: The Lost World tömegmészárlásain át a Rez látszólagos valóságáig rengeteg emlék előtódul játék közben, nem beszélve az Aliens inspirálta Rémsárkányokról), előre is mutat (vagányabb techdemót még nem láttunk konzolon :P). A sorozat történetében először a grafika nem a Softimage, hanem a 3D Studio Max képességeit dicséri, megcáfolva ezzel azt a brit gentleman-t, akivel R. úr egy Alias/Wavefront szimpóziumon futott össze, és aki koponyaszőrzetének elvesztését egy teleevangélista attitűdjével az Autodesk csomagjának rovására írta. Replay: a grafika pazar. Maga a sárkány több poligonból áll, mint amennyi a Zwei-ben egyidejűleg volt a képernyőn (ha ez érdekel bárkit is). Az pedig, hogy normális körülmények között akár három mérföldre is ellátunk azért fontos, mert akad a játékban három mérföld hosszú ellenség is :). Aurális aláfestés: felejthető, a főtémát és az Eri Itoh előadta szenzációs záródalt leszámítva (a záródal – Anu Orta Veniya – a trailer betétdala – megnyílik majd extraként, nyugalom). Azok ellenben csodásak (a WaveMaster divízió munkája, dallamfüzérek mögött Tomonori Sawada és Saori Kobayashi). Irányítás: túlbonyolított. Legyen má' elég a 10 pálya Szküllája és Kharübdisze, ne akarjunk még virtuozitást is. Ahogy mondottam volt – a játék jól, mi több, remekül játszható. A lényeg úgyis a mesén van. Az pedig mesés.

Reiker







MARTIN BELESZÓL!

Mint derült égből a villámcsapás, úgy hatott rám a PD első, Saturnos változata. Ha meg kell neveznem azt a látványvilágot, ami nekem a non plus ultrát jelenti, ARRA voksolok. Azok az óriás, lebegve úszó bárkák; sárkányok és lovasaik; neo-primitív, ultra-klasszikus-techno, sci-fi-mechanikus, japán-szürrealista világok, melyekben mesterien keverik a régmúlt és a távoli jövő technológiáját... (Zolee barátomnak (ex KByte főszeri) egy Moebius-Jodorowsky albumot vettem annak idején az esküvőjére...) Most ugyanazt érzem!

PANZER DRAGOON ORTA

SEGA / SMILEBIT

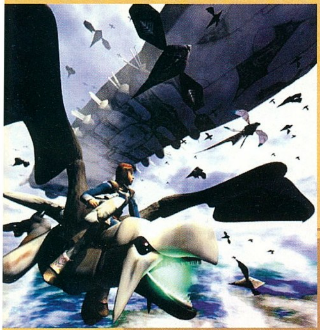
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
mentés merevlemezre

✔ panzer dragoon a rászorulóknak
× feleslegesen komplex

8 pont

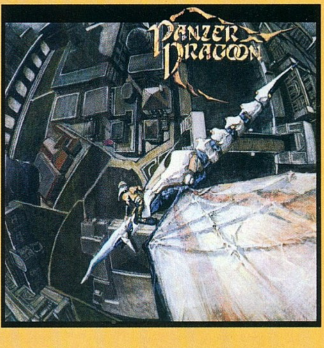




1995 márciusában, szinte közvetlenül a Saturn japáni debütje után jelentkezett először a Panzer Dragoon – egyszerű, korai technológiai prezentációból gyönyörű első generációs 3D játékká nőve ki önmagát. Úttörő korszak volt ez: a Sony szinte még csak készülődött a PlayStation hordozta forradalom világra szabadításához, a SEGA pedig már letette az asztalra az első bizonyítékokat. (Vicces, hogy később a Saturn összetett architektúrája miatt némi olcsó nyugati programozói propagandának köszönhetően olyan gépként maradt fenn a köztudatban, ami nem igazán erős a 3D terén, resp. gyengébb, mint a Sony masinája. Ez az állítás NEM igaz. Tény, hogy a Saturn iniciálisan nem 3D-s gépnek indult, ugyanakkor az is, hogy a prototípus újratervezését követően – ezt a PS kiszivárgott technikai specifikációi ösztönözték – a páros Hitachi processzorok 3D programozása bizony embert kívánt. Yu Suzuki állítólag megjegyezte: „Százból talán egy olyan programozó van, aki ki tudja hozni a maximumot a Saturn-ból...") Történt mindez egy olyan korban, amikor a Nintendo még javában ontotta a SNES-es eszkapádjait (a Chrono Trigger vagy a Yoshi's Island KÉSŐBBI játékok!), és a 16-bites, SuperFX chip hajtotta Starfox valóságos szenzációnak számított. Az ős-Dragoon érdekes egyveleg: a „játék" törzse Silicon Graphics demóként született, míg az átvezető animációk a később a Microsoft által felzabált Softimage csomag képességeit reklámozták büszkén. A játékmenet a Space Harrier hagyatékból táplálkozott, de szinte minden megtalálható volt már itt is, ami most az Ortának szüretel rajongókat. Az innovációs faktor tehát nem alacsony, nem magas: ez egy klasszikus, sínen mozgatott („on rails") shooter, textúrázott 3D háziköntösben. Ami miatt érdekes: hiperrealizmus helyett szürrealizmust lóbált arcba. A kézműves Team Andromeda művészi ambíciói odáig fajultak, hogy megnyertek egy élő legendát, Jean Giraud-t (ismertebb nevén: Moebius), a népszerű francia képregény-rajzolót / illusztrátort (legismertebb műve talán a „Légmentes Garázs" [La Garage Hermetique], ez a mai napig ott szerepel a francia képregények all-time top tízes listáján – most Katsuhiro „Akira" Otomo készít belőle animét; de benne a keze a Tronban vagy az Abyss-ben is, ő tervezte az Alien űrruháit, '75-ben sorozatot indított Metal Hurlant címmel, ami Amerikában Heavy Metal név alatt vált jelenséggé, a Wonders of the Universe sorozatban megjelent „The Long Tomorrow" c. Dan O'Bannon novella képregény változata pedig a Szárnyas Fejvadász vizuális alapját képezte... szóval ő sem kispályás sahár :), készítse el ő a játék promóciós festményeit. Bizarr és sajnálatos, de igazolja a „senki sem lehet próféta a saját hazájában" tézist, hogy a nyugati disztribúció nem használta fel a művész csodálatos munkáit (a japáni változat borítója és disc artwork-je származik tőle), így aki kézzel fogható Moebius-ra vágyik, muszáj megcéloznia az eBay-t: egy eredeti NTSC/J import Panzer Dragoon ára aránylag kedves – $15 körül mozog.

1996 márciusában támadt a Panzer Dragoon Zwei – jobb volt, több volt, szebb volt. A Zwei raison d'etre-je korának páratlan képi világa: a design egyértelmű győzelme a tartalom felett. Moebius (ekkor már az Angyalok Városában éppen a Starwatcher Graphics nevű designer cég tartóoszlopa) hatása továbbra is erősen éreztette hatását – Yeshido Kuntaro, Katsuhiko Suto és Yukio Fatasjui olyan Softimage animációkat készítettek, melyek játék nélkül is eladták volna a játékot. Mellesleg: itt lépett be a szinteken belül választható útvonalak koncepciója is. Az év végén (kizárólag) Japánban még megjelent egy hordozható verzió Panzer Dragoon Mini címmel, a SEGA Game Gear készülékére – az első Dragoon-t meséli újra, értelemszerűen egyszerűcske grafikával (mi Liquiddel csak Panzer Dragoon Petit-nek hívjuk, mert mi ilyenek vagyunk :), majd az Andromeda csapat új ösvényre osont. 1998. január 29.-én megszületett a Panzer Dragoon Saga. Szinkronban jelent meg a Square atombombájával, az N64-től (tárkapacitás hiányára hivatkozva) elszakított Final Fantasy VII-tel, amit Sakaguchiék bizony célba juttattak: robbant, tarolt. A Panzer Dragoon Saga kevesebb, mint tízezer példányban jelent meg az akkor már széles körben ignorált SEGA gépre: ezt hívjuk Hölgyeim és Uraim, TRAGÉDIÁNAK (Az első két epizóddal ellentétben ennek PC változata sincs, KIZÁRÓLAG Saturn-ra szerezhető be). A PDS ugyanis egyenesen szenzációs (korabeli értékelés az EDGE magazintól: 9/10), fantasztikus fúziója az első két rész lövöldözésének és egy gondosan kidolgozott, invenciózus RPG világnak / játékrendszernek. Aki tudja, pótolja a mulasztást; aki játszott vele, adjon hálát Istenének.









PANZER DRAGOON CHEAT KÓDOK (SZIGORÚAN A MÓKA KEDVÉÉRT)

Minden kódot az eredeti Panzer Dragoon címképernyőjén kéne bekalapálni.

Sérthetetlenség
Bal ravasz, Bal ravasz, Jobb Ravasz, Jobb Ravasz, Fel, Le, Balra, Jobbra

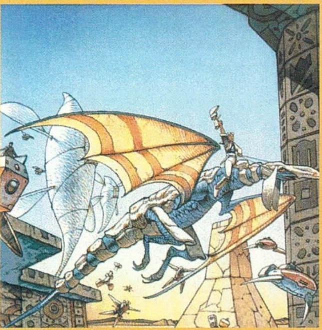
Szintválasztás
Fel, Fel, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, X, Y

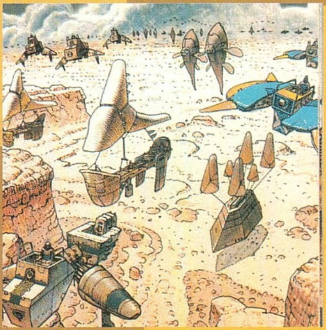
Nulladik epizód
Fel, Fel, Fel, Le, Le, Le, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Balra, Jobbra, Bal ravasz, Jobb ravasz

„Rolling" mód
Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra, Le, Balra, Fel, Jobbra, Balra, Fel, Jobbra, Le, Balra

„Wizard" mód
Bal ravasz, Jobb ravasz, Bal ravasz, Jobb ravasz, Fel, Le, Fel, Le, Balra, Jobbra

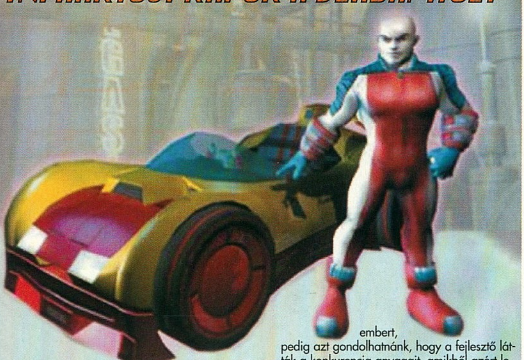
Befejezés megtekintése
Fel, Fel, Le, Fel, Jobbra, Jobbra, Balra, Jobbra, Le, Le, Fel, Le, Balra, Balra, Jobbra, Balra





PULSE RACER

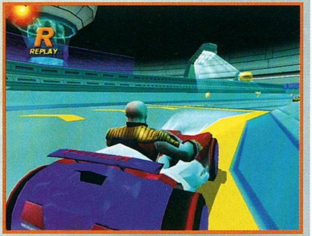
INFARKTUST KAPOK A VERDÁMTÓL!



A futurisztikus környezetbe helyezett versenypályák mindig valódi gyűjtőhelyei voltak az extrém sebesség megszállottainak, akik extravagáns járműveikkel az őrületbe, sőt nem egyszer a halálba kergették már egymást. Ez a helyzet a PR esetében is, ami nem nélkülözi a bizarr megoldásokat sem, csak hogy valamivel kitűnjön a többiek közül. A vezethető járgányaink egyéni jellegét az adja, hogy mikor a volán mögé ülünk egy különös szimbiózis jön létre ember és gép között. Úgy is mondhatnám, hogy a kocsi életre kel, vagy éppen mi gyarapodunk néhány mechanikus alkatrésszel. Természetesen, mint mindennek, úgy ennek a transzformációnak is ára van, amit rossz esetben az életünkkel fizethetünk meg. A jármű sebessége ugyanis kihat szívverésünkre, azaz minden gyorsítás kegyetlen szívdobogással jár, ezért egy hibásan felmért előzés komolyan kárt tehet a legértékesebb „alkatrészben". De nem kell betojni, mert minden verdában alapfelszereltség az eü doboz mellett egy jól működő defibrillátor is, amit húzósabb derbiken nem csak egyszer fogunk majd használni. A karrier módon belül mindössze három ligában indulhatunk, ahol egyre erősebb ellenfelekkel kerülünk össze. Azonban ha nekünk ez nem jelent elég kihívást, akkor küzdhetünk az idővel vagy szimplán elindulhatunk az első utunkba akadó futamon. Autóink néhány különleges ketyerével is fel van szerelve, ám ezek használata fakultatív. Az egyik ilyen kütyü az élesebb kanyar vételek alkalmával kellene, hogy a segítségünkre legyen, ám jobban járunk, ha eltekintünk a használatától, mivel nem is túl hatásos, ráadásul gyakran besül. A másik műszer egy gyorsító kitt, ami azért komolyan képes kipörgetni a kerekeket.

A száguldozások alkalmával átélhető sebesség érzet nem különösebben vágja mellbe az embert, pedig azt gondolhatnánk, hogy a fejlesztő látták a konkurencia anyagait, amikből azért le lehet szűrni, mi a mai elvárás. Viszont a környezet megjelenítése és a versenygépek már jóval látványosabb munkák! Sajnos a muzsika is hamar az idegekre megy, mert a monoton techno-zaj ha kell, ha nem, dörömböl. A kihívást hamar megölik a bugyuta ellenfelek, akik talán jólneveltségük folytán valahogy mindig idomulnak az általunk diktált tempóhoz. Más játékoknál is tapasztalhatunk ilyen megoldást, bár azokban az esetekben jóval átgondoltabb és kevésbé zavaró formában tudták ezt megalkotni. A program összességét tekintve elmondható, hogy semmilyen kiemelkedő értéket nem képvisel, persze nem is könnyű egy olyan stílusban korszakalkotót létrehozni, amiben az elvárások mindig is nagyon magasak voltak. De ez nem lehet mentség semmi fajta igénytelen munkára, mert ahol például a Quantum Redshift is a résztvevők között szerepel, ott a játékosok olajozott mozdulatokkal repítik az ilyen anyagot a kukába.

SiD





PULSE RACER

JALECO	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1–4 Játékos
memóriakártya 8mb (14KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ csillogó környezet
✕ minden más

3 pont

Frogger Beyond



BÉKÁSMEGYERRŐL JÖTTEM, HÍRES MESTERSÉGEM...

Frogger...! A cím mára már legendássá lett főszereplője hihetetlen, de még a '80-as években (1981!) kezdte karrierjét a játékteremben, aztán a kor messiásának számító Commodore 64-en cseperedett ebihalból kedves kis békává. Az azóta eltelt időszakban, végig próbált számos géptípust, mindig valami maradandót kínálva a játékosok millióinak, de most végre elérkezett a lehetőség az X-dobozolók számára is, hogy más újgenerációs konzolok tulajdonosaival karöltve megtapasztalják a könnyen tett ígéretek valóságát. A Konami most is jól okoskodott, mert az efféle platform játék a bőséges kínálat ellenére is életképes lehet, ha az ismert főszereplő neve mellé némi igényesség és ötletesség is párosul. A történetben szereplő béka bájos esetlensége bizonyára eléri a kívánt hatást a megcélzott fiatalabb játékos korosztálynál, ami kétéltű barátunk estében teljesen megérdemelt. A nyugodt és kellemes hangulatot árasztó progi, a megannyi 3D-s platform/ügyességi stuff stílusát követve biztosra megy és ragaszkodik a hagyományos játékmenethez. Most sem kell újdonságok betanulására vesztegetni az időnket, mert mint máshol, úgy itt is a pályaszakaszok teljesítése közben fellelhető érmék, plusz életek vagy bonusz helyszínek megnyitása és összegyűjtése lesz a feladatunk. A rendelkezésünkre álló hét fő helyszín (jégvilág, víz mélye, esőerdő stb.) négy kisebb szakaszra oszlik, melyek végén természetesen az elmaradhatatlan főellenfél pöffeszkedik. Sajnos az eredetiség tomboló hiánya most keményen szedi áldozatait: már az első felvonás végén egy jól megtermett és nem utolsó sorban ismerősnek tűnő emberszabásúval akaszthatunk tengelyt. Mivel Donkey Kong régi cimborámnak számít, így nem csináltam gondot a klónozott másával folytatott összecsapásból, ám azt már kissé túlzásnak éreztem, hogy a külsőségeken túl ez a gorilla is a már jól ismert hordódobálós produkcióval próbált térdre kényszeríteni!

Az irányítás tekintetében a fejlesztők nem próbálkoztak kétes kimenetelű újításokkal, ezért hősünk mozgatása semmiben sem tér el a klasszikus módszertől, ámbár az elején egy csöppet zavaró lehet, hogy brekkencsünk az iránynyilakkal történő forgolódás után automatikusan elugrik. Tehát szakadékok szélén vagy hidakon járva érdemes előbb lehiggadni, majd a jobb illetve bal ravaszgombokat használva megadni a kívánt menetirányt. A grafikai megjelenítés összességében jól mutat a képernyőn, de ha külön-külön kellene kiemelnem az egyes szereplőket vagy tereptárgyakat, már nem volnék ennyire elégedett a látvánnyal. Az FB derűs hangulatához szervesen kapcsolódik a kalandozásaink alatt felcsendülő kedves dallamok nagy száma és a különböző eseményeket kísérő zajok és effektek. Az igazság az, hogy gülü szemű barátunk semmiféle újdonsággal nem készült, ő egyszerűen csak ismét itt van, mindössze annyit akar, hogy játsszunk vele egy jót!

SiD





FROGGER BEYOND

KONAMI	
MÁS VERZIÓ: PS2, GC	
grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (18KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kellemes összhatás, gyalog-béka
✕ már ismerős motívumok és ellenfelek

6 pont



Ismét itt vagyok köztetek gyermekeim... Azt hittétek, magatokra hagylak benneteket? Nem... Nem szándékozom ilyet tenni. Soha nem is állt szándékomban. Én vagyok a hírhozó. Lóhalálában siettem elétek, hogy hírt hozzak. Már vártatok, tudom... Köszönöm a vendéglátás, és a kedvességet, amivel fogadtatok. Lepihenek, azután elmesélem, mit láttam, mit tapasztaltam. Hagyjatok aludni kicsit. Álmomban meglátom a jövőt is... Majd mesélek a messzi világokról... A Virtuális Rendszer átkozza ugyan nevem, de ellátom feladatom. Már csak rövid idő van hátra, és mindent megtudtok. Készüljetek gyermekeim!

HULLÁMOK FELETT, HEGYEK KÖZÖTT

A vízből kimagasló csúcsok között fémmonstrumok őrzik a beteg világ beteg elveinek háborúit. A harcoló felek gépeinek süvítése szeli ketté a nyugalom csendjét... NYUGALOM??? Mikor volt olyan utoljára. Lézernyalábok, golyószórók szentségtelen gyümölcse, rakéták





hada színezi az égbolt szürkés, kékes tengerét. Fényeik tükröződnek a mindent elborító vízfelszínen. Újabb értelmetlen háború, újabb értelmetlen hatalmak között. És a gyilkoló gépeket csak úgy ömleszti magából a rothadás méhe. Az emberi elme...

A jövőben jársz fiam... Már nem tudja senki, ki kezdte el, és hogy ki válaszolt rá fegyverrel, szavak helyett. VAN. És csak ez számít. A MIÉRTre ne keresd a választ. Nincs miért. Csak a VAN létezik. Ha felcsatlakozol a Virtuális Rendszerre, már te is annak a része leszel. Célod a túlélés. Információkat kapsz. Lehetőségek közül választhatsz. Ezek megfelelnek az ÁLTALÁNOSnak. Nem fognak meglepni, hiszen nem először jársz ott. Bár eme rendszer gazdái, szülői ötletesek voltak. Úgy alakították, formálták a Lehetőségek Tárházát, hogy arra azért a tapasztalt utazó is felkapja a fejét. Hogy miért? Mert szép a szemnek. A folyamatosan változó kép... Itt megnézheted, mit tehetsz. Választhatsz, hogy járj, hogy használd a fegyvereid. Idővel parancsnokod elé járulhatsz, hogy megkapd a feladatod. Azután már csak a harci eszközöket kell kinézned magadnak. Először csak egy lehetőséged van, de később újabbak kerülnek eléd. Aztán elfogadod a feléd nyújtott kezet...az esélyt a túlélésre. A következő pillanatban pedig már OTT találod magad. A GÉPBEN. Ezzel együtt pedig abban a világban. Nincs időd gondolkodni, vagy eltöprengeni a helyzeten. Már támadnak is. Erről szól a szerepjátékod. Innen nincs visszaút. Küzdened kell. Ahogy pedig átveszed az uralmat virtuális megfelelőd felett...szemed hozzászokik a külvilághoz is. Nem csúnya a látvány... Dombok, hegyek között suhansz. Csillogó fémtested képét a hullámzó víz veri vissza. Épületek felett lebegsz. Elsőre talán megfog a kép varázsa, de aztán rájössz...ez ennél sokkal szebb is lehetne. Nem olyan, mint amilyennek elsőre látszik. Emellett a távolból halk muzsika üti meg a füledet. Szép dallamok szárnyalnak el fejed felett, amiken bár érződik a jövő szele, akkor is hallani, hogy a múlt klasszikusaiból táplálkoznak. Öröm a szívnek, ahogy ezek a dallamok emésztő erejű hullámokként mossák el a fegyverek pusztító haragjának hangjait. Azután eszedbe jut valami. Lebuksz a víz alá, hogy egyedül lehess kicsit... Hogy ne kelljen látni a pusztuló világot. Odalent már valamivel kellemesebb a látvány. Bálnák hangját viszik feléd a hullámok. Ez megnyugtat. Virtuális életed maradék idejét itt töltenéd legszívesebben, de sajnos menni kell. Mindig csak MENNI...és HARCOLNI. Nem szívesen teszed. Hamar megunod. Nincs semmi, ami feldobná ezt a háborút. Nem látod értelmét, és nem látod a kihívást. Látod, fiam? Ezért mondtam neked, hogy csak VAN. Pedig te nem ezt akartad... És idővel...hiába vannak a víz alatti küldetések...meg fogod unni a küzdelmet, aztán visszatérsz ebbe a világba. Oda, ahonnan származol. A legszörnyűbb, ami miatt így fogsz majd dönteni, az a rád bízott gép mozgatása lesz. Sok hatalmas monstrumot vezettem már, kedves tanítványom, de ennyire gyengén irányíthatót még soha. A Virtuális Rendszer szégyene!!! Hidd el, nem ok nélkül mondom ezt neked. Így van... De tudod mit? LÁSD MAGAD!!!

CITROMDÍJRA ÍTÉLVE!!!



MARTIN BELESZÓL!

Azért szeretem a végtelenül gagyi játékokat, mert mindig jókat merengek a gondolaton: vajon mikor jön el az a pillanat, amikor a kiadók nem engedhetik meg majd maguknak, hogy teljesen hülyére vegyenek minket, vásárlókat? Lehet, hogy soha... Mindig keresnek annyit (300%-ot biztos) a menő címeken, hogy megérje ilyen szemetekkel porig égetni magukat... PSOne game Xboxra. Bravó!

GÉPTEMETŐ

A harcok talán egyszer elmúlnak. Az utánpótlással folyamatos gondok vannak. Most még azonban van újabb fegyver, amit be lehet vetni. És be is vetik. A fémtest szárnyas démonként veti magát az ellenfelei közé. Rövidesen gyilkos verseny alakul ki köztük. Elől az utazó, mögötte a KÖZÖS AGY irányította vadászok. Egy darabig úgy tűnik, hogy a magányosan harcoló felülkerekedik a hullámokban rátámadókon, de a túlerő lassan legyűri. A repülő koporsó eddig is nehezen vette a belé táplált irányokat, de ahogy egyre több találat éri, még az eddig sikeresen bevett röppályáról is letérítik a golyók. A körülötte szárnyalók, valamint a szárazföldi ágyúk egyként lélegeznének fel, ha nem a Mesterséges Intelligencia hajtaná mindannyiukat. Azonban nem éreznek. Az utazó annál inkább. Csalódottságot, és elkeseredettséget tapasztal, ahogy égve zuhan a hullámsírba. Nem tud mit csinálni. A játszmának vége. Csodákra ő sem képes. Mert mozgó fegyverét normálisan elirányítgatni csoda lenne. A robbanás megrázkódtatja a közeli sziklákat, csendes morajuk mintha egyben nemtetszésük is lenne. A lángoló roncs pedig csak süllyed egyre lejjebb, amíg meg nem érkezik tucatnyi pórul járt társa közé. Velük is a rendszer hibája végzett... *Láthattad fiam. Nem tehettél semmit. Ami alapból hibás, azon nem lehet javítani. A megváltoztathatatlant nem lehet megváltoztatni. Emiatt az „apróbb" figyelmetlenség miatt hagytam el én is azt a világot. Nem volt már HANGULATom hozzá. Egy Dolog még segíthetett volna abban, hogy élvezzem az utazást. Igen... Te is arra gondolsz, amire én. Azonban ki kell, hogy ábrándítsalak. Amikor társaimmal csatlakoztunk a Virtuális Rendszerhez, akkor sem maradtunk tovább, mint külön-külön.*

NÉGYEN A GÉPBEN

Egyszerre négyen léptük át a két világ kapuját... Egy darabig átadtuk magunkat a vadászat örömeinek. Gyermekként sikongatva száguldottunk el egymás feje felett. Versenyre keltünk a széllel, és a hullámokkal. Ám amikor bevetettük a fegyvereket, rá kellett jönnünk, hogy a fémtestek csak egyenes távra jók. Manőverezni egyáltalán nem lehet velük. Ezzel a felismeréssel abba is hagytuk a JÁTÉKOT. Mást ajánlok neked. Temérdek másik világot. Ezt kerüld el. Nem neked való. Nem utazónak való... Bízz bennem. Most útra kelek. Eleget pihentem. A folyamatos mozgás lételemem. Ismerni akarom a Virtuális Rendszer összes apró zugát... Hogy megtaláljam a MI paradicsomunkat. Hogy felhívhassam rá a figyelmedet... A figyelmeteket. Gyermekeim. Ég veletek... Láttok még. Hiszen én vagyok a Krónikás...az utazó...az Úr kettőezerharmadik évének első hónapjából.

A négy gép egymás körül repkedett. Fémtestük sikoltott, ahogy a felhőket súrolta. Egy darabig szabadnak látszottak. Egy darabig önfeledtnek látszottak. De amikor fordulni akartak, az idegen tekinteteknek is világossá vált...foglyok. Egy rossz rendszer foglyai. Egyenként pörögtek alá az égből, és sorban lepte be őket a haragosan hullámzó tenger. Végül nem mozgott semmi. A táj pedig egyszerre csak elsötétült. Az Xbox rendszerét kikapcsolta az egyik utazó, így a SEA BLADE világa homályba merült...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

SEABLADE

SIMON&SCUSTER / VISION SCAPE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

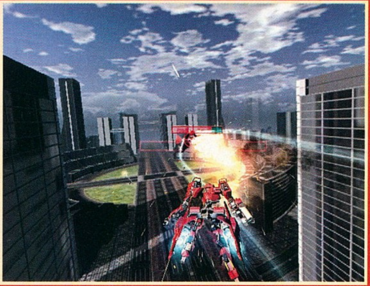
grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
1 mentés 7 blokk

✓ jó a folyamatosan mozgó menü, kellemesek a zenék
× borzasztó irányítás, egyhangú játékmenet...

3.5 pont





„Haj spíídü robottó eksün!", üvöltöttünk fel egyszerre Liquid-channal, mikor az első videók begyűrűztek a Murakumo-ról (japáni TV verbunkos volt a kedves, benne a „Walk Under the Sun" c. nóta a „Do As Infinity" formációtól :). S valóban, a játék nem több, nem kevesebb, mint „marha gyors mechanoid mészárszék". A fejlesztő From Software neve a zsánerben járatlan PlayStation 2 tulajdonosok számára elsősorban olcsó szerepjátékairól vagy éppen minden idők legjobb két játékosra kihegyezett PS2 őrületéről, a Kuri Kuri Mix-ről pattanhat be – aki azonban kicsit is otthonosan mozog a mechek/mechák mágikus világában, máris akkurátusan asszociál: Armored Core sorozat. Pontosan. Nem csoda tehát, hogy a Murakumo-tól csodát vártunk. Meglepetésünkre a From ikszes játéka olyan csendesen lopakodott a szerkesztőségbe, hogy mikor R. úr megfeszegette a témát („Apukám, úgy írnék a Murakumo-ról!"), Martin csodálkozva nézett fel a Való Világból a Valóbb Világba: „Miért, van már nekünk olyanunk?!"
Volt. Most megteszteljük.

MURAKUMO MONOGATARI

„A murakumo sztori"

Adott ugye a Lugnal, a wunderkind tervezőmérnökeiről elhíresült megakorporáció, az A.R.K. technológia mögötti agytröszt – egy, az amerikai kormányban mély gyökereket/befolyást vert, rejtélyes vállalkozás. Adott Oliver Port, az „ideális város", maga is Lugnal project. Oliver Port az SPS terv részeként épült, légtere tele mikrohullámú adókkal és vevőkkel, elősegítendő a fémmonstrumok több száz mérföld per órás száguldozását. Jelenleg a metropolisz jól van, köszöni – virágzik, populációja hétjegyű számmal fejezhető ki csupán, s ez csak növekszik (egyelőre, még nem játszottunk :). Adottak az A.R.K.-ok (ejtsd: arkok), melyek többtonnányi nehézfém esszenciájuk ellenére meglehetősen fürge kis teremtmények: bingo, ők a játék mechjei. Az A.R.K. kifejezés annyit tesz: Artificial Releflexive Kineticicoid, azaz Mesterséges Reflekszív Kinetikikoid (bocs :). A gépek nagy érzékenységű mozgásérzékelő és mikrohullám-felvevő szenzorokkal vannak kiszerelve; naná, hogy romboló erejű arzenállal megtámogatva és pofátlanul fejlett mesterséges intelligenciával felvértezve. Igen, a fedélzeti AI fejlesztés az utóbbi években oly' előrehaladott állapotba jutott, hogy a mai kor A.R.K.-jai már (emberi) pilóta nélkül szeletelik a légteret. Nem így a Murakumo csapat. A Murakumo csapat (Murakumo japánul annyit tesz, „felhőgyülekezet" – zen kifejezés ez, magyarán „be van borulva" :o) mechjeit halandó emberek lovagolják, magát a csapatot pedig a Lugnal pénzeli és tartja karban. Az egység egyetlen, tehát nem fő- célja az, hogy Oliver Port lakosainak nyugodt álmát biztosítsa. A nyugodt álmot elsősorban renegát A.R.K.-ok zavarják, így a team létezése indokolt.

A csapat kérem öttagú. Ha éppen a főmufti szerepét vállaltuk, nevünk ezentúl Gerald Rothschild, hívójelünk Cloud One (a szerző mindenesetre kíváncsi lenne, hogy mondja ki a főhős nevét a nagyra becsült japáni közönség, hisz az „r" betű kiejtése ott köztudottan bonyodalmas procedúra :). Az alánk parancsolt gépezet egy M213P Hyperion pörgőágyúval (10,000 kemény magvas lőszer per küldetés) és egy LAAM-22-es rokettó-vetővel (72 rakéta szállítására alkalmas) felspékelt LX-55-ös Cloud Breaker A.R.K. – természetesen ez a lehető leginkább multiplex (avagy verszatilis, avagy sokoldalú – csak nem bírtuk megállni, hogy ne magyarázzuk már el egyszer a fiatalságnak, mit is jelent valójában a multiplex szó, ha már efféle megamoziktól/„filmszínházaktól" remélik a megváltást – pedig az IGAZÁN jó filmek messzire kerülik ezeket a helyeket :) masina. Remek mobilitás, izmos teljesítményre hajlamos hajtóművek. Az LAAM-22 cirka három másodperceként képes kilőni az aktuális szeretetcsomagot, ilyenkor természetesen nem tudunk pörgőágyúzni. Az akciócsoport Cloud Two hívójelű tagja missz Christie Linklatter. Az ő LX-55 Cloud Breaker-e egy T-1000SR mesterlövész plazmafegyverrel (500 energiaprojektil) ill. egy T-200HD sugárvető egységgel (12 energiacsomag) van megtámogatva. A leggyorsabb Cloud Breaker A.R.K., egyetlen hátránya, hogy csupasz az ülepe – a pajzs olyan, mintha nem is volna. Hármas számmal Levin Kirk áll rajthoz. Fegyverzet: M20A2F Prometheus gránátvető (kettőszáz töltelék), meg T-780E3 energiaágyú (tizenkét töltettel). Ez az A.R.K. nehézkes manőverezési képességeiért a legerősebb fegyverarzenállal próbál minket kárpótolni. A négyesen David Nives. Cloud Four egy M63PS Titan gyorstüzelő géppisztollyal (300 kemény magvas töltény per misszió) és egy tizenhatszor használható U3RCR Satellite energiapajzzsal kiszerelt Ötvenötöst lovagol. Bár remekül védett jószág, lassan gyorsul (majd lassan lassul :) és cseppet sem kezes. Az LX-55 Cloud Breaker 05 nyergében Lisa Wakura. Ez a morcos musume egy U9E Clair de Lune hipervibrációs pengével vagdalkozik, majd az LAAM-S7-ből (rakétavető, 20 töltet) küldi meg a távolabbi célpontokat. Lisa beférne a Z.O.E., vagy a Gundam univerzumba is – a szablya energiahullámokat lök, a gép gyorsan képes közeltávba férkőzni. Jó buli.

Nna. A mese ott indul be, hogy a normális A.R.K.-ok megőrültek, és butaságokat művelnek

NON MULTUM, NON MULTA :) MURAKUMO

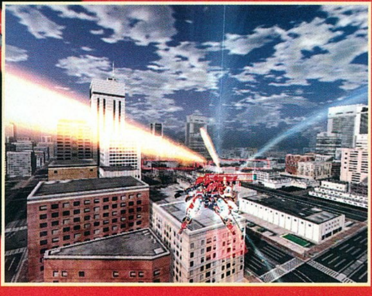


szerteszét a városban, látszólag minden ok nélkül. Informátoraink suttognak egy rejtélyes gépezetről is, a misztikus GeoSweeper-ről...

MURAKUMO NI MUKAU

„Szembesülés a Murakumo-val"

A játék olyan intróval indít, hogy a Fehér Mágus és R. úr kénytelenek voltak karfába kapaszkodni. Elképesztően gyönyörű videók szövik át az egész játékot – minden csodálatosan modellezett és fantasztikusan renderelt, Takashi Aoyagi mechái pedig egyszerűen elképesztők. A képminőség tűéles, a hang Dolby 5.1 Surround, a nyálunk pedig úgy nekiállt termelődni, hogy az egy Happy Tree Friends epizódban már halálos lenne. Még egyszer:

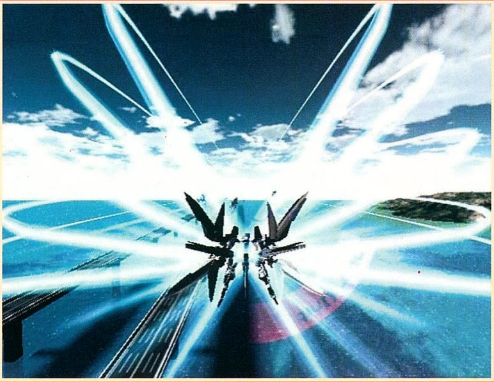






a videók NAGYON dögösek. Órákon át bírtuk volna nézni őket. Megjegyzendő, ugyanakkor tipikus, hogy cégünk kereskedelmi részlegéről átballagott bácsikák az egész kapcsán csak annyit bírtak kiokoskodni, hogy „Na, ez az a játék, ami Japánon kívül eladhatatlan". „Baka!!!", kiáltaná a felelős felé bármelyik japáni rajongó. „Baka!!!", kiáltotta a felelős felé R. úr.

Fél tucat START, meg A gomb nyomogatás után már a játékban is vagyunk, ami nem sokkal csúnyább, mint a bevezető képsorok. Első látásra sem, másodikra sem. Bár a felületek nem tükröződnek OLYAN szépen, mint eme duplaoldal illusztrációi, s a megalopolisz felhőkarcolóit közelről csöppet randa textúra fedi, a látványt nem érheti negatív kritika. Mi több, a látványról kizárólag elismerő szavakkal lehet szólni (a „szuperlatívuszokban" kifejezést azért nem használta a szerző, mert Martin kiütéseket kap tőle, mondván ez a zsurnalisztika legelkoptatottabb sztereotípiája). A sebesség érzete adott, poligonok tízezrei lódulnak meg alattunk szemrebbenés (gyk: akadozás) nélkül. A csatazajra irodába csődült tömeg szerint ugyan a városon belül nem látni OLYAN messzire – ebből a szerző semmit sem észlelt. Talán túlságosan lekötötték az előtte fickándozó, üldözött A.R.K.-ok, talán nem tudja, mit lehetetlen elvárni egy kortárs szilikoncsomagtól, talán csak meg kéne látogatnia a szemorvost; de neki semmi problémája nem volt a „draw distance"-szel. Hasonló megbotránkozást váltott ki az az effektus, mely „megremegteti" a képet. Ez természetesen sztorielem, a város feletti légben elhelyezett mikrohullámú adóvevők áldásos mellékhatása. Aki rakott le a hőskorban hőskori mobiltelefont hőskori monitor mellé, pontosan képben van – a srácokat nem győzte meg a magyarázat, mindenáron grafikai hibának akarták elkönyvelni az elektromágneses impulzus elfogyasztásához hasonló zizegést.



REIKER-SAMA WA MUCHU DE MURAKUMO

„R. úr elmerül a játékban (a sama-ért elnézést :)"

Az alapjáték 17 küldetést kínál, ami sajnos NAGYON kevés. A szerző első találkozása a programmal nem tartott tovább 10 percnél, ennyi idő alatt az ötödik küldetést is sikeresen befejezte (aztán rohant a konyhába, mert meghozták a pizzáját). Az első küldetés után (melyben kizárólag Rothschild-et használhatjuk, és ami POFÁTLANUL könnyű) már bármelyik Cloud Breaker pilótát ill. gépet bevethetjük (mellesleg: a tizenegyedik küldetésig nem nagyon van értelme más zsokéval próbálkoznunk). Az első három misszió Oliver Port szívében játszódik, majd ellátogatunk más helyszínekre (javarészük ugyanolyan egyhangú, az első fél tucat monotonitását csak Victoria Beach töri meg), a végén pedig vissza a Lugnal városba (ekkorra már porig van rombolva, hála áldásos tevékenységünknek :). Az esetek kilencvenkilenc százalékában (oké, cirka 88,5 százalékában – 2 küldetésben NEM) feladatunk egyszerű: vadászat. Adott egy gonosz/rossz/ „hunczut" mech, akit szanaszét kéne lőnünk. Ez kezdetben egyszerű feladat, később pedig tartósabb móka, de egyszerű feladat. A főgonosz az LX-30 típusjelű gépmadár, akivel a 11. misszióban kerülünk első ízben közelebbi kontaktusba.

Az irányítás pofon(egyszerű). A bal analóg karral manőverezünk, a jobb ravasz ad kakaót a fúvókáknak, a bal ravasz kapcsolja be a fékező/ellenhajtóműveket. Az A gomb hajtja meg a főfegyvert, míg csodák csodájára a B a másodlagos halálosztást szabályozza. Ezen kívül már csak az Y gomb bír funkcióval – ezzel tudunk nézetet váltani. Kettő fajta van: szubjektív (belső) és objektív (külső).

A gyors fordulás a bal ravasszal játék – objektív módon szemlélve az eseményeket egy–egy városi akció a Macross legszebb pillanatait reprodukálhatja. Apróbb gondok esetleg a vertikális irányváltással akadhatnak, de ezt aránylag gyorsan megszokja az ember. Minden küldetés végén egy kiértékelés fogad minket, ezt a program a küldetésre elpocsékolt idő, az elszenvedett sérülések, a lealázott ellenfelek száma, az ütközések ill. az átlagsebességünk függvényében kalkulálja ki. Az Expert küldetések megnyitásához minden misszióban legalább „A" értékelést kell összekaparnunk, ez különösebb nehézséget nem okozhat (mi több, nekünk a legtöbbet probléma nélkül sikerült „S"-re („Szuper"), sőt, „SS"-re („SzörnyenSzuper" :) kikalapálnunk – ezt a ranket valószínűleg az európai/germán területekre érkező változat szerény meglátásunk szerint másként hívja majd :).



MUZUKASHII?!

„Bonyolult lenne?!"

Nem, nem az. Az Armored Core sorozat készítőitől nem vártunk rossz „robottós" (sic!) játékot, a Murakumo nem is az – ellenben túlságosan rövid, s valljuk meg: egyszerű. Minden ellenfél előre tárolt trajektóriján mozog, tehát mindig ugyanazt az útvonalat járja be - ugyanott fordul, ugyanott pihen. Rendkívül zavaró helyenként a scriptrendszer: míg az ellenséges gépek lazán fúrják át magukat a legkülönfélébb tereptárgyakon (hidakon, felhőkarcolókon), mi – ha nem lihegünk közvetlenül a sarkukban, – erre nem vagyunk képesek. Cloud-unk szépen megcsókolja az égvéső oldalát, aztán visszapattog, mint egy gumilabda. A késői pályákat és az ellenfél mozgásmintáját tehát egyszerűen be kell magolnunk – komoly stratégiára ITT nem lesz szükség. Ha sokat vakaródzunk, az ellenfél lelép, a küldetésnek pedig lőttek.



Extrákból, hisz végtére is japáni játékról van szó, akad (majdnem) elég. A Scenario mód 17 küldetése után kipróbálhatjuk magunk a Free Mission módban ill. a 10 újabb (és SOKKAL nehezebb) Expert küldetésben (a hatodik, „Gunstar" címre hallgató talán a játék legizgalmasabb fejezete), ill. elkezdhetjük megnyitogatni a Database nyalókáit. Hozzáférhetővé/játszhatóvá válik az említett LX-30R GeoSweeper A.R.K. is; igaz, csak Gerald tudja megölni. Ez a játék értelemszerűen legjobb mechanoidja – kemény, gyors, kezes. Főfegyvere a T-1400VS elektromos gépágyú (10000 energianyaláb töltettel), másodlagos cirógatója a T-790V EP elektromágneses pulzuságyú, 16 csókkal. Vannak gyűjthető mozik (CSODÁLATOSAK!), megszerzésükhöz játsszuk végig a Scenario utolsó kalandját minden szereplővel ill. van egy piszkosan nehezen megszerezhető (a 2001-es Tokyo Game Show Murakumo trailere), ehhez nem ártana SS értékelésre teljesíteni az Expert mód ÖSSZES küldetését. Vannak gyűjthető képek és zenék (utóbbi kategóriához ismét azt kell elérnünk, amit az utolsó mozihoz).

Nincs azonban multiplayer üzemmód és fájóan hiányzik az AC széria testre szabása – itt nem tudjuk piszkálni A.R.K.-unk kiszerelését vagy fegyverzetét, maximum a pilóták és egyes Felhőik között válogathatunk. Függetlenül mindettől, a Murakumo jó anyag, ami bátran ajánlható minden vasszörny-szerelmesnek. Tovább megyünk: Xbox-on nincs párja. Multikonzolosok azonban a Renegade Mech Pursuit (ezen a címen jön a játék hozzánk, megváltoztatták a korábbi Mech Hunter címet) helyett inkább várjanak májusig: akkor robban be a boltokba a részünkről igazságtalanul alulpontozott Armored Core 3 – türelmetleneknek nagyobb hepaj az isteni Another Age is – ikszen azonban az ikszet egyértelműen a Murakumo cím mellé tessék odapiszkálni.

Reiker

MARTIN BELESZÓL!

Együtt játszogattunk Reikerrel, ahogy mondta. Együtt visítoztunk, ahogy mondta. Együtt konstatáltuk szomorúan, hogy gyönyörű bár a Murakumo és tényleg "high-speed freakin' robot killin' action", mégsem lett belőle az Xbox legjobb shootere... Ezt a cikket viszont érdemes elolvasni! Büszke vagyok rá Reiker, hogy az 576 Konzol csapatában vagy! ;) (Csak tudnál rendesen időre dolgozni... :P

MURAKUMO

FROM SOFTWARE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
mentés merevlemezre

✔ gyors, gyönyörű, gyilkos
✕ rövid

7 pont

FOLYTASSUK A KEZDETEKKEL!

Resident Evil® Zero



Az N64-es Resident Evil 2 port hatalmas sikere után hamarosan felröppentek a hírek egy vadiúj Resident játékról, ami a RE1 előtti eseményeket dolgozta volna fel és csakis kizárólag a Nintendo konzoljára adtak volna ki. Erre a Capcom saját bevallása szerint is azért lett volna szükség, hogy sok a levegőben lógó megválaszolatlan kérdésre is feleletet kapjunk. Milyen kapcsolatban áll Wesker és az Umbrella? Hogy kerültek a titkos kísérletek egy kisváros határában álló rezidenciába? Mi történt az Bravo Teammel? Honnan ered a T-vírus? Ki a megalkotója? Mi szabadult el a rezidencián mielőtt az Alpha Team megérkezett volna? A nemrég megjelent Gamecube-os Zero-ban a legtöbb kérdésre megadják a választ, betömve a történet és az előzmények hiányosságait, és rávilágítást kapunk olyan eseményekre is, melyek ez idáig rejtve maradtak előttünk. Nagyszerű és dicséretes dolgok a Capcom részéről, hogy a különböző Resident részeket kiegészítik, újragyúrják, feltuningolják, és egy hatalmas grandiózus sztorivá olvasztják össze; ügyelve, hogy a legkisebb részlet is tökéletesen illeszkedjen a nagy egészbe, ezáltal létrehozva egy teljesen logikus és hihető eseménysorozatot. A Zero időrendben az első a sorban, egy nappal a Resident Evil előtt játszódik. Sorozatos eltűnések, furcsa halálesetek és a szemtanúk beszámolói borzolják az egyébként kisvárosi csendbe burkolódzó Raccoon City lakosságának kedélyeit. A nyomok egy nemrég bérbe adott ódon erdei villához vezetnek, a helyi hatóság különleges osztaga is jobbnak látja, ha beszáll az ügybe és kiszáll a helyszínre. A Bravo Team azonban még az oda úton balesetet szenved, a helikopter motorja felmondja a szolgálatot, kénytelenek az erdő közepén kényszerleszállást végrehajtani. Akkor még sejtelmük sincs, hogy a motorhiba nem véletlen, áruló van közöttük és a megrendezett baleset is egy terv része. Egy tervé, melyben nekik az áldozat szerepét szánták…

A SZÁRAZ TÉNYEK

Félő volt, hogy a Zero az Eternal Darkness sorsára jut, azaz csak minimális grafikai kozmetikázással dobják majd a piacra. Szerencsére ez nem így történet, bár a pályák maradtak ugyanazok, mint amit N64-re megálmodtak, a teljes grafikát újrarajzolták, méghozzá a RE1 REmake grafikai motorjával! Az eredmény természetesen ismét elképesztő lett! Hihetetlen részletes, tű-éles renderelt hátterek, tökéletes kidolgozott élethű karakterek jellemzik végig a játékot. Már a Resident Evil – Code: Veronicanál is jól észrevehető volt, hogy a készítők elmozdultak egy sötétebb, betegesebb világkép felé, gondoljunk csak a meghasadt tudatú Alex Ashfordra és lakhelyére. Szintén ez volt tapasztalható az R1 REmake-nél is, az újragyúrt változatban minden helyszín jóval hátborzongatóbb, félelmetesebb, elborultabb volt. A Zero is ugyanezt a fonalat viszi tovább, a Marcus villa, ahova a játék során eljutunk nem azonos a RE1 hodályával, de ugyanolyan mocskos, koszos, ódivatú. A kúria használaton kívüli termei kísértetiesek, a föld alatti labor csövei, kamrái, fémes berendezési tárgyai egy életidegen rideg világot festenek elénk, ahol borzalmas embertelen operációkat folytattak a kísérleti nyúlnak használt embereken. A történet mélységeit is csak azok fogják megismerni, akik gondosan átolvassák a fájlokat is. Ahogy Marcus doki saját gyermekeiként babusgatja a vírussal beoltott piócákat, vagy említhetném a kétségbeesett nyomozót is, aki a halála előtt jött csak rá a szörnyű titkokra, amikor már késő volt. A háttérgrafikának (hasonlóan a RE1 REmake-hez) csak az egy része renderelt, ezt ügyesen keverték poligonos megoldásokkal: a függönyökbe bele-bele kap a szél, az üres üvegek ide-oda gurulnak az asztalon. Kivételesen szép a szabadtéri helyszíneken a növényvilág kidolgozottsága, ahogy a 3D-s növénytakaró hajladozik a szélben, az valami fenomenális. Ugyanígy megemlíthetném a vizet, vagy tükröződő felületeket és a real time-os árnyékokat. Szjúperek a fényhatások, a ki-kialvó lámpák is rendesen beparáztatják a kedves játékos. Így elérték az a hatást, hogy a háttér nem csap egy sík plasztikus kép, hanem élő, mozgó valódi környezetnek tűnik. Az ellenfeleinket is sikerült a tökéletességig kidolgozni, a kedvenceim a dobbermanok, látnotok kellene, milyen élethűen cserkészik be az embert. Ellenfelekből egyébként van néhány új is, ilyen például a hatalmas mutáns béka, vagy a piócákból álló úgynevezett Leech Zombi. Ennek az a csúnya szokása, hogy szeret úgy viselkedni, mint a T1000 a Terminator 2-ben, azaz hiába szedjük le bizonyos testrészeit, azokat mindig visszanöveszti. Ha pedig végül sikerül darabokra robbantanunk, meneküljünk egy távoli sarokba, mert halálakor savas lét spriccel körbe. A játékot egyébként 3 különböző nehézségi fokozatban kezdhetjük el, első két nekifutásra mindenkinek az easy-t ajánlom, mivel már a normál is elég kemény követelményeket támaszt velünk szemben. Na de kivel is csaphatunk a lecsóba?



EGY RÉGI ISMERŐS

A játéknak most is két főszereplője van, de egyedülálló módon nem felváltva (mint a RE 2-ben, vagy egymás után (mint a RECV-ában) kell velük játszani, hanem egymást segítve egyszerre mindkettővel. A szereplő közül a Rebecca Chambers már ismerős lehet mindenkinek, aki játszott valaha is az RE1 Chris sztorijával: a STARS csapat legfiatalabb újonc tagja, a tizennyolc éves lány többször is feltűnt a játékban, sőt még irányítható is volt rövid ideig. Az ügyben nyomozó Bravo Teammel érkezik a helyszínre, még igencsak rutintalan, mivel ez az első éles bevetése; sikerül is rendesen belemásznia a kulába. Meg sem érné a RE1-ben megismert eseményeket, ha nem találkozna Billy Coennel. Billy fiúnak voltaképp köze nincs a kisvárosban folyó eseményekhez, ő a körülmények áldozata: rossz időben rossz helyen tartózkodik, bár ez is csak néző-





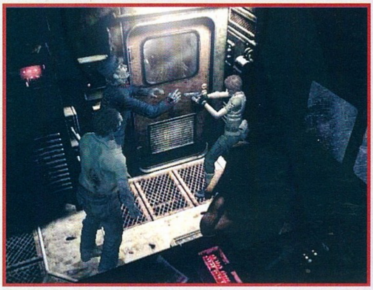
pont kérdése, mivel a fiatalember épp a végzete felé száguldott a katonai rendőrség rabszállító kocsiján. A vád ellene huszonhárom rendbeli gyilkosság, az ítélet pedig: halál. Az ex-kommandós, hűvös kimért egyéniség, egyenes jellem, logikus észjárással, nekem totál szimpatikus a fickó, főleg a bilincs a csuklóján. A történet közepén aztán róla is kiderül hogy... (Csak zárójelben halkan jegyzeném meg, hogy Billy csak elviekben teljesen új szereplő! Aki ugyanis végigjátszotta az N64-es RE2-őt, már az egyik fájlban olvashatott Billy-ről! Hihetetlen, hogy a Capcom ennyire ügyel a részletekre!)



EGY FIÚ ÉS EGY LÁNY

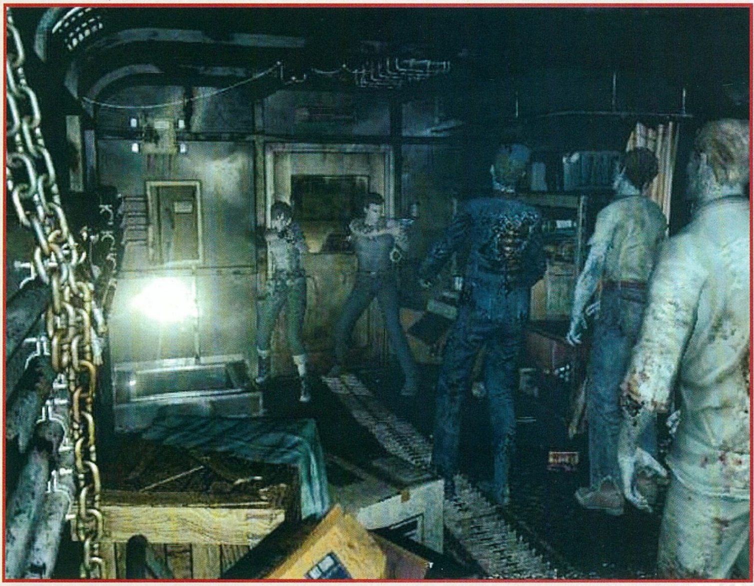
A történet Rebecca-val kezdődik (Nem tudom ti, hogy vagytok vele, de nekem erről a névről mindig szerencsétlen, szánalmas Uhrin Benedek bácsi jut eszembe, ahogy majmot csinál magából...), de néhány perc játék után a lány úgy dönt, hogy még egy szökött fegyenc társasága is elviselhetőbb, mint a gyors halálé. Innentől kezdve bármikor szabadon választhatsz, hogy kivel folytatod a játékot. Akit irányítasz, az az elsődleges karaktered, aki pedig folyamatosan követ, nos könnyen kikövetkeztethető, hogy ő a másodlagos. (A játék egyébként fő és partner karakternek hívja őket.) A két szereplő között az X-szel tudsz váltani. A játék hetvenöt százalékában teljesen mindegy, hogy kivel mész, bizonyos helyzetekben azonban nem árt figyelembe venned a két embered eltérő tulajdonságit. Billy jóval erősebb, a nehezebb tárgyakat is könnyen elmozdítja helyükről, magasabb is – olyan dolgokat is elér, amit a lány nem. Az sem utolsó szempont, hogy Billy a keményebb karakter, sokkal szívósabb, több sérülést kibír, plusz rendelkezik a tűzgyújtás ősi eszközével: a benzines öngyújtóval. Rebecca könnyebben sérül, fizikailag gyenge, viszont egyedül ő képes növényeket és vegyi anyagokat mixelni. Érdemes a harcoknál mindig Billy-t előtérbe helyezni. A karaktereket egyébként szét is lehet választani (Start gomb) és külön-külön is irányíthatod őket, amire pár alkalommal szükség is lesz. Néhány feladatot ugyanis úgy alakítottak ki, hogy a két emberednek egyazon időben eltérő helyen kelljen tartózkodnia. Lesznek majd olyan részek is ahol, muszáj egyik vagy másik szereplővel menned, mivel az adott helyzetből kifolyólag a másik karaktered cselekvésképtelen: például egy emelettel lejjebb reked, beragad egy szobába, vagy egyszerűen csak elszakadtok egymástól. Amennyiben szét is váltok, aggodalomra nincs ok, a helyszínek és a történet úgy lettek kialakítva, hogy mindig lesz lehetőséged egyesíteni őket. Néhány végigjátszás után, amikor már kiismerted a játékot, magadtól is rájössz, hogy a hova kivel érdemesebb menned, ha például időre játszol, sok múlik azon, hogy egyszerre két helyen operálj velük és csak a fontosabb történéseknél egyesítsd őket. Egyébként a gép irányította figura nem csak hűségesen követ, mint egy öleb, hanem az előre felszerelt fegyverrel kiveszi a részét a harcokból is, legalábbis amennyiben ezt beállítottuk a partner menüben. Persze néha elég idiótán viselkednek... Ezt a duplakarakteres megoldást betenni a játékban, hatalmas ötlet volt, nagyon megdobja a hangulatot, színesíti a játékmenetet és rengeteg új lehetőséget tár eléd; elég, ha csak a tárgycipelgetésre gondolok. Az egyik emberednél lehetnek a fegyverek, a másiknál pedig a key item-ek, akár. Ezek után nagyon várom már a RE Online-t, szjúper lesz egymást fedezve irtani a zombikat!

Persze az egész game nem érne egy lyukas garast sem, ha nem lenne a megvalósítása tökéletes. A Zero-ban az. A másodlagos karakterünk sosem ragad fent egy tereptárgyon sem, nem akad bele a berendezésbe, nem rohangál őrül módjára össze-vissza, csak akkor képtelen követni, ha az előző helyiségben harcba keveredett. Ekkor viszont gyorsan váltsunk vissza rá, nehogy elpatkoljon. Az embereink között a menüben tudunk tárgyakat is cserélni (Exchange), de csak ha közvetlen kapcsolatban vagyunk egymással. Ha partnerünk bajba került (mondjuk, elkapta egy zombi), nyugodt szívvel sorozzuk meg, egymás fegyvereire ugyanis immúnisak vagyunk. Sokan vádolják a RE sorozatot azzal, hogy '96 óta mindig csak ugyanazt kapjuk, ezt megcáfolnám, mert a RE játékok mindig hoztak annyi újdonságot, hogy érdemes volt velük játszani. A RE1 volt az alapkő. A RE2 tarolt a dupla AB történettel, az RE3-ban ugye több helyen is mi dönthettünk, hogy merre folytatjuk a sztorit. A Veronica-ban élvezhettük a gyönyörű poligonos grafikát, a Zero pedig a dupla karakterek miatt válik érdekessé, no meg a ládák teljes hiány miatt. (De mikor lehet már menet közben is lőni?!!!)



HÉ, HOVA LEHET ITT LEPAKOLNI?!!

Hmm. Nos igen, ládákat ebben a játékban ne is keress! Nagyon sokan támadták (és támadják a legkülönfélébb okokkal a mai napig is) a RE játékokat. Az egyik állandó támadási felület a ládák voltak, amikbe a felesleges cuccainkat pakolhattuk le. Sok embernek ugyanis logikátlan volt, hogy amit az egyik ilyen ládába lepakoltunk, az miképp jelenik meg az összesben? A Zero-ban nincsenek ládák, viszont a Discard opciót felváltotta a Leave. Ez annyit tesz, hogy bármilyen tárgyat, amit egyszer már felvettünk, azt bárhol és bármikor letehetjük. A gép megjegyzi hol hagytuk és bármikor fel is vehetjük azokat. A megkötés csak annyi, hogy egy helyiségben csak bizonyos számú tárgyat tehetünk le. Ha véletlenül elfelejtenénk, hogy mit hol hagytunk, a térképen utánanézhetünk (A gomb). Nem tudom, kinek mennyire fog bejönni ez a rendszer, de bármennyire is élethűbb lett így a játék, szerintem még a legnagyobb teleport-láda ellenzők is visszasírják majd a régit. Mert bár a játék úgy lett kialakítva, hogy bizonyos pontoknál mindig megnyithassunk helyszínek közti rövidítéseket, sokszor elég unalmas visszarohangálni egy-egy lerakott cuccért – legközelebb ilyet nem kérünk Capcom! Inkább legyenek ládák, mintsem a vontatott játékmenet! A tárgyak között egyébként sok újdonságot nem találunk, ugyanúgy megvannak a szokásos fegyverek, gyógyító-növények, eü spray-k, lőszerek, kulcsok, fájlok, térképek vagy az egyszer használatos key item-ek. Ami külön említést érdemel, az a Hookshot. Ez egy puskaszerű cuccos, amiből egy kampós kötelet lehet kilőni és felhúzódzkodni vele az elérhetetlen helyekre. Erre persze csak néhány alkalommal lesz lehetőségünk; ott, ahol ezt a történet megkívánja (az ilyen helyeken mindig felsőnézetből látod a karakteredet). Esetleg még a mini liftekről érdemes megemlékezni, ezekben tárgyakat lehet küldeni az egyik karaktertől a másikhoz. Kicseszés, mert a Hookshotot persze nem, mivel az két helyet foglal el az invertoryban is. A tárgymenüben egyébként is elég kevés cucc lehet nálunk (6-6), tehát, ha mindkét emberünk egy-egy komolyabb fegyvert (lőszerrel), plusz a Hookshotot is magánál tartja, szinte semmi hely nem marad a gyógyszereknek, vagy a kulcsoknak. Hüp-hüp :(Jól gondold meg, mit tartasz magadnál!



BEHOZTAHTÓ EXTRÁK

Mint ez idáig minden RE játéknál, most is számtalan szempont alapján rangsorol minket a gép. A teljesítményünktől függően általában csak új fegyvereket és ezek örök lőszereit hoz-

hatjuk be, de megemlíteném két dolgot: amennyiben bevállaljuk a normal fokozatot, bármilyen rangon is teljesítjük, megkapjuk a szokásos bonusz kulcsot, amivel majd a vonaton öltözhetünk át. A másik a Leech Hunter névre keresztelt minijáték. Itt azon kívül, hogy körbe kell járni a kúriát, még a száz kis talizmánt is be kell gyűjtenünk a behozható extrákért. Egy jó tanács: először mindenképp gyilkoljunk le mindenkit és csak utána gyűjtögessünk, mivel az amulettek rengeteg helyet elfoglalnak az invertory-ban és nem marad slot a fegyvereknek!



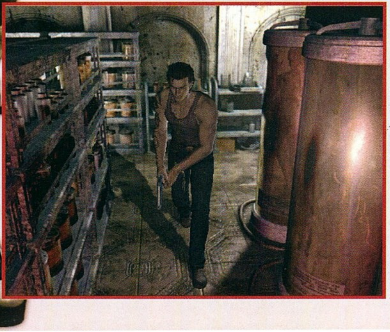
A SZÁRAZ TÉNYEKEN TÚL

A RE játékokról képtelenség elfogultság nélkül nyilatkozni, most mégis megpróbálok objektív maradni. A RE Zero egy nagyszerű játék, viszont közel sem tökéletes. A leave&pick-up rendszerből fakadó vontatottabb játékmeneten túl néhány egyéb hiányossága van. Hiába a vészjósló a zenei aláfestés, baljóslatúak a helyszínek, ha a teljes játék során mindössze egyetlen egyszer történik váratlan és ijesztő esemény (egy zombi köszön ki a hűtőszekrényből). Az eddigi részek arról voltak híresek, hogy a szívrohamot hozták a kedves gyenge idegzetű játékosokra (például az ablakon benyúlkáló kezek a RE2-ben), a Zero-ban érthetetlen módon ezekről le kell mondanunk. A Zero a RE1 REmake-ben felállított színvonalnál is – kis dolgokban ugyan, például eltűnnek a hullák – gyengébb. Apróság, de megemlítem: minek az analóg kar, ha futni csak a futás gombbal tudunk? Nem lehetett volna megoldani, hogy a játék érzékelje, milyen erősséggel nyomjuk a kart? A legnagyobb kérdés viszont, hogy mi rajongók vajon tényleg ezt a vonat-rezidencia-labor történetvezetést vártuk-e a Zero-tól? Én jobban örültem volna, ha azt a történetet mesélik el, amikor az Bravo Team megérkezik a RE1-ből ismert rezidenciára és szép sorban kinyiffannak a tagjai. Talán majd legközelebb. Azért félre ne értsen senki, mert a Zero tényleg egy jó játék, viszont volt már ennél jobb RE rész. Nálam a második az örök favorit a dupla AB történettel és a Code Veronica a beteges világával, de azért a Zero is ott van a szeren, mégsem érdemel 8.5 pontnál többet, az említett hibák miatt. Ezt a nyolc és fél pontot lehetőleg ne keverjétek össze egyik kollégám által minden alap nélkül osztogatott nyolc és fél pontokkal (Dr. Muto). A Zero egy nagyon erős, valódi nyolc és feles, mindenki bátran nekifoghat, RE rajongóknak pedig, mondanom sem kell: kötelező!









RESIDENT EVIL ZERO – VÉGIGJÁTSZÁS

1998. JÚLIUS 23. RACCOON CITY

A brutális gyilkosságok és az egyre gyakoribb eltűnések miatt a STARS Bravo osztaga a Raccoon City-vel határos Spencer birtokra igyekszik, amikor a helikopter motorja meghibásodik, de csodával határos módon, mindenki komolyabb sérülések nélkül ússza meg a landolást. A kellemetlen meglepetést egy még kellemetlenebb követi: az erdei úton egy felborult katonai rabmobilra lelnek. A sofőr és az őr holteste még meleg, a rab sehol. Szétválnak és a szökött fegyenc felkutatására indulnak; fogalmuk sincs arról, hogy nem messze egy rejtélyes fehérruhás alak irányításával undorító piócaszerű lények hada pusztította el egy személyvonat teljes személyzetét és az utasokat is. A sors úgy akarja, hogy a Bravo Team újonc tagja, Rebecca Chambers találjon rá a szerelvényekre. A fiatal naiva felmerészkedik a vonatra… (Remélem tetszett a hegedű a szöveg alatt!)

A VONATON

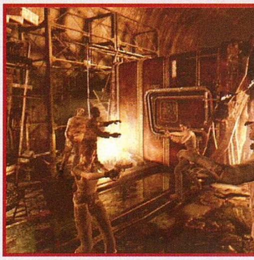
Egyelőre csak a bal oldali ajtó van nyitva. Az első kellemetlen meglepetés a következő vagonban ér: néhány láthatóan már kimúlt utas (vajon a felszolgált koszt végzet velük? :) és a dühös kalauz is neked esik. Rebecca jól palástolja megdöbbenését, lődd agyon őket. Battyogj tovább a következő kocsiba, az első kabinban pisztolytöltény, eü spray és egy fájl van, a másodikban egy zöld növény, pisztoly töltény, fájl, szalag és az írógép, ahol menteni tudsz, javaslom, hogy a felesleges tárgyaidat is ebben a szobában tárold. A folyosó végén a sarokban üldögélő hullánál találod a Train Key-t és szökött fegyencet, Billy-t is. Rebecca egy nő határozótlanságával megpróbálkozik letartóztatni a fickót, aki elég viccesnek találja a próbálkozást. A bilincskattanás elmaradását fogjuk inkább az ablakon beugró csapattársunk Edward Dewey (RIP) számlájára. A beszámolója szerint odakint hemzseg az erdő a zámbóktól (mintha magunktól nem jöttünk volna még rá) ezt gyorsan alá is támasztja a két beugró dobberman. A Train Key-jel egyébként mehetsz vissza az ebédlő-kocsihoz, de előtte vedd el Edwardtól a töltényeket, hiszen a zombik csak a legritkább esetekben használják a lőfegyverüket. Az utasok közeledését előzékenyen hárítsd el a pisztolyoddal. Az ebédlőkocsiban bejelentkezik rádión a kapitány, utánanézett a Coen gyereknek, különösen veszélyes, állítólag 23 ember haláláért felelős. A szemközti ajtót is a Train Key nyitja, a kulcsot utána már eldobhatod. A lépcsőnél újfent megjelenik Billy, de Rebecca még az ötletét is felháborítónak tartja, hogy összeálljon egy szökött gyilkossal. A sarokban a kis asztalon egy file figyel. Az emeleten pisztolytöltény a pulton, megvizsgálni való hulla a kocsi végében. A fickó szó szerint elveszti a fejét, úgyhogy okosabb, ha megpróbálod agyonlőni, végül a brutális videóban Billy fog megmenteni. Itt egyébként van egy elég nagy bug a játékban. A videó ugyanis azzal kezdődik, hogy Rebecca szétlövi a zámbó fejét. De mi van akkor, ha megpróbálsz lerohanni a lépcső? Próbáld ki. Odakint ismét feltűnik a színen a rejtélyes fehérruhás fickó, de elmélkedni nincs időd, mivel valaki vagy valakik ismét leindították a vonatot. Rebecca jobbnak látja, ha mégiscsak kooperál Billy-vel, úgyhogy akár át is válthatsz rá, mivel sokkal szívósabb a kiscsajnál. A kocsi végében, ahol a hulla volt, mássz fel a vonat tetejére és araszolj el a szétcincált kábelekig. Bárkivel is játszol, akivel összekötöd a kábeleket, az beesik a kiskonyhába. Két pisztolytár és egy zöld növény a pulton, odébb egy eü spray és egy újabb Train Key, ezt rögtön le is küldheted az ételliftel. Válts a tetőn maradt karakterre. Billy-vel mássz vissza a vonatba, csak a lépcsőnél most balra menj tovább a konyhába







és vedd ki az ételliftből a kulcsot. Rohanj vissza egészen Edward hullájához (lesz néhány zombicsek útközben) és az új kulccsal nyisd ki a zárt kabint. Térkép a falon, piros és kék növény az ablakban. Fájl a földön, régimódi aktatáska a szekrényben, a falon egy kapcsoló, ami a tetőre vezető létrát nyitja le. Odafent akut szívroham a tetőn átszűrődő hangoktól és a külső kameranézettől. A következő kocsiban két zöld és egy piros növény a földön, a kis szekrényen az Ice Pick, a folyosó zsákutca a halomnyi élősködő lárva miatt, a kabin viszont kincsesbányának tűnik: írógépszalag, eü spray, shotgun töltény és a vadászpuska is itt pihen az ágyon. Szólíts magadhoz, aminek szükségét érzed, főleg a fegyvert, mert a visszaúton az első főellenség vár, ami egy brutális skorpió. A stratégia a következő: engedd magadhoz közel és a fegyvert lefelé tartva lődd az ollóit. A skorpió belépője nyomán átrendezett vagonban felveheted a Panel Openert. Menj vissza az étellifthez és küld fel az Ice Picket. A fenti karaktereddel vedd magadhoz az Ice Picket és babráld meg vele a zárat. Jön két tök égő zombi, menj a konyhába és egyesítsd a két karaktert. A Panel Openerrel nyisd fel a lejáratot, és mássz át a következő vagonba. Nyisd ki a visszafelé vezető ajtó, persze csak miután végeztél a két kutyussal. Van itt eü spray, shotgun töltény és egy kanna benzin is, a ketrecből felveheted a



Gold Ringet. A vonat végén válaszd ketté az embereidet, most jön az első olyan feladat, amihez mindkettejüket külön kell használnod. Billyvel állj a kapcsolóhoz, Rebeccá-val pedig a Hookshothoz. A fickóval húzd meg a kapcsolót, a csajszival pedig rögtön vedd ki a Hookshotot, kapsz hozzá egy használati útmutatót is. Vissza a másik vagonba, a frigóban lesz egy zombi meg egy üres üveg is. Az utazó kocsiban, ahol az egyik lépcső is van, ki tudsz nézni a lépcső melletti ablakon. Egy létrát látsz odafent, amit idáig nem tudtál volna használni, de a Hookshottal már fel tudod magad küzdeni a vonat tetejére. A lyukon ugorj le, nyírd ki a zámbót. Kés a földön, pisztolytöltény a széken. A szekrény mellet egy kis dobozkát találsz, amiben a Silver Ring lapul. Amikor elhagynád a szobát, befejezik a lárva életüket a piócák, ezzel ugyan szabad az átjárás a folyosón, viszont könnyűszerrel felszaladnak rád az easy fokozaton még ártalmatlan piócák. Ezen a folyosón a telefon mellett egyébként még egy zöld virágot is felszedhetsz. Menj le Billy-hez (két zombi is lesz odalent). Itt az ideje, hogy kiderítsük mi folyik a mozdonyban. Az ezüst és az arany gyűrűt kombináld a táskával, és vedd ki belőle a Blue Keycardot. A közjátékban ismerős arcokat láthatsz, Weskeren kívül még William Birkin papa is feltűnik a RE2-ből! Mivel ők ketten a vonat elpusztítására voksolnak, nekünk meg kellene állítani a vonatot, ehhez viszont külön kell válnotok, mivel az egyik vészfék a mozdonyban, a másik pedig az utolsó kocsi végén van. Javaslom, hogy Billy-vel menj hátra, mivel, lesz hét-nyolc zombi, plusz felélednek a kommandósok, és Edward is. A Magnetic Cardot semmiképp ne felejtsd az irányítópulton (meg a fájlt se). A vészfék ott van, ahol a Hookshotot is felvetted, csak az ajtó másik oldalán. A megjelenő kódszámot kell három számból összerakni, a számokat akárhányszor lenyomhatod. Ha megvagy vele, Rebecca-val szintén ugyanez a feladat (előtte azonban vedd fel a piros és zöld növényt, és a pisztolytöltényt), csak annyival nehezebb a dolgod, hogy az összekarcolt kijelzőn nem tudni, hogy épp hol tartasz. A kód egyébként több variációban is létezik. A vonatot végül megállítani nem sikerül, de legalább annyira lelassul, hogy a frontális ütközést túlélik hőseink. Ez is valami.

Folytatás a mellékletben!

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu



RESIDENT EVIL ZERO

CAPCOM, NINTENDO

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
9 blokk

✓ tipikus re atmoszféra, két karakter
× hiányoznak a ládák

8.5 pont

MARTIN BELESZÓL!

Bevallom férfiasan, nem játszottam a RE0-val, mindössze kipróbáltam. Végigolvastam viszont a leírást, betűről-betűre, majd megkérdeztem a Csipit: „Őszintén, jó ez?". Mert nekem már a RE3 is csalódás volt, a briliáns 1 és 2-höz képest. A végigjátszás alapján pedig minden ugyanaz: tárgyak, feladatok, helyszínek. Bűzlik nekem ez a „nullás".... Időhúzásnak tűnik...

Millió gondolat kavarog most a fejemben. Csodát láttam és ezt kell most elmesélnem.

Napsugár ez, mely a szívemet melengeti, üdítő hűs forrásvíz, mely szomjamat csillapítja. A kezét nyújtja felém. Felráz. Kiszakít a világomból, magával repít. Elhurcol. Magához ölel. Szállok vele. Magasan. Szabadon. Minden más megszűnik. Minden feledésbe merül. Nincsenek határok se térben, se időben. Nincs több fájdalom, keserűség, várakozás. Elszakadok fizikai önmagamtól. Csak ő van és én. Csak én vagyok és ő. Együtt mozgunk. Egybeolvadunk. Létezünk. Tökéletes szimbiózis. Én belőle táplálkozom, és ő belőlem. Érzem, amit ő, érzi, amit én. Sírás és nevetés, bánat és öröm. Játszik velem. Küzdelmek, győzelmek. És néha veszteségek. Talpra állít, felsegít, erőt ad. Újból és újból. Egyre magasabbra szállok vele a magasba. Könyörgöm neki, tartson örökké, ne engedjen el! Adjon még! És ad. Újabb energiahullámok öntenek el. Ismét gyermek vagyok. Tiszta, érdeklődő, kíváncsi. Rácsodálkozom a világára. Ismerős minden és vadonatúj. Vajon csak álmodom? Elvarázsol. Magamhoz szorítom, kitartok mellette a végsőkig. A szívembe zárom, szeretni fogom, míg élek. És köszönetet mondok neki, amiért a lelkemet megvidámítja.

LEGENDÁS ELŐDÖK

Millió gondolat kavarog most a fejemben. Hol kezdjek bele a mesébe? Szeretnétek egyáltalán hallani? Egy olyan játékról kell most mesélnem melynek elődjei a legmagasabbra tették a mércét. Amit idáig rajtuk kívül senki és semmi nem ért még el. Kevesen tudják, de attól még tény, hogy a Super Nintendos Zeldát szavazták meg a világ legjobb játékának. Persze itt most nem a nevetségesen posztkommunista kis hazánkról beszélek. Egy olyan országról, ahol a játékos társadalom 90%-a PS vagy PS2 tulajdonos, „mer' arra van warez CD". Japánról, Amerikáról, Ausztráliáról és a fejlett nyugati országokról beszélünk most (Afrika és Dél-Amerika ugyanis nem nevezhető éppen konzoltulajdonosokban hemzsegő térségeknek, bár szavazatok onnan is érkeztek). Ahol az emberek olyan szinten élnek, hogy megengedhetik maguknak, hogy több konzolt is tartsanak otthon; ahol az embereknek nem gond eredetiben megvásárolni a játékokat. Kerüljétek az anyázó leveleket. Nekik van rálátásuk, van összehasonlítási alapjuk, nektek nincs – sajnos. Az emberek szavaztak. És végül a Zelda magasan megverte az összes többi konzoljátékot, olyan nagy neveket maga mögé utasítva, mint a Final Fantasy 6, a Final Fantasy 7 vagy az MGS. Amikor kijött Nintendo 64-re az Ocarina of Time, ugyanezt megcsinálta. Ugyanúgy leverte az idétlen, videókkal telenyomott, fantáziátlan gyökérségeket. A világ játékos társadalma a Zelda játékokat tartja a mai napig is a világ legjobb játékainak – ez tény. És tény az is, hogy a Wind Waker még magasabbra tette a mércét.

NEHÉZ SZÜLÉS

Millió gondolat kavarog most a fejembe. Mivel kezdjem? Mivel érdemes kezdeni? Talán azzal, hogy Shigeru Miyamoto, több év fejlesztés után, az utolsó pillanatban, a teljes grafikus engine-t lecserélte a játékban. Ha a Márti is úgy akarta, alant láthattok két képet egymás mellett, az egyik azt mutatja, milyen lett volna a GC-s Zelda: gyönyörű, részletes, realisztikus. A másikon láthatjátok milyen lett: gyönyörű, meseszerű, cel shading-es. Fáj a szívem a régi grafikus motorért; remélem, egyszer majd megjelenik vele egy új Zelda játék, egy sötétebb, komolyabb, borongósabb hangvételű történettel. Talán majd; egyszer. Ugyanakkor határtalanul örülök, hogy az új Zelda ezt a meseszerű, színes, infantilis, rajzfilmes világot kapta. Ebbe sokkal jobban BELEILLENEK a szereplők, ehhez a világhoz ez a látvány PASSZOL. Az előzetes képek alapján én is húztam a számat; nem vette be a gyomrom a debil grafikát, a nagyfejű, kis végtagú, tutyimutyi karaktereket. Öt perc játék elég volt, hogy meggyőződjek az ellenkezőjéről. Amikor az intróban felcsendült a régi Zelda dallam a maga puritán előadásában, égnek állt a tarkómon a szőr, elszorult a torkom. Pár perc múlva azon kaptam magam, hogy nagyokat kurjongatva kaszabolom a fűcsomókat, bukfencezgetek Linkkel! Miyamoto nem hibázott, amikor a cel shading mellett döntött! Megnyugtathatok mindenkit: megmaradt a régi Zelda feeling az új köntösben is!









EGY ÉVSZÁZADDAL KÉSŐBB

A játék száz évvel az Ocarina of Time-ben elmesélt történet után kezdődik. Hyrule földje igencsak megváltozott az eltelt egy évszázad alatt, mondhatnánk úgyis, hogy eltűnt, mivel a világ nagy része a víz alá süllyedt (természetesen ebben is Ganondorf keze volt). A megmaradt túlélők kis szigeteken élik mindennapjaikat, akárcsak Ganondorf, aki a darabokra tört Triforce-t szeretné megtalálni, ehhez viszont először Zelda hercegnő kellene. Mivel a hölgy inkognitóban él, Ganondorf felbérel egy hatalmas főnixmadarat, hogy rabolja el neki az ÖSSZES szőke hajú lányt Hyrule szigeteiről. A játék főhőse ismét csak Link, de az a Link egy teljesen új Link. (Hogy Miyamoto-t idézzem: minden egyes Zelda játékban egy új Linket köszönthetünk. Egy új Linket, aki felveszi a harcot a gonosszal). Szegény kissrác épp a tizenkettedik születésnapján lesz szemtanúja, amint Arillt a kishúgát is elrabolja a hatalmas madár. A hugica-kiszabadító magánakciónk közben aztán elkerülhetetlen, hogy összeakasszuk a bajszunkat Ganondorffal is, és az események sodrában hirtelen azt vesszük észre, hogy kezünkben a Master Sworddel, a Triforce darabjai után kutatunk. Ez tehát a történet.

A SZÉL EREJE

Millió gondolat kavarog most a fejemben. Fogalmam sincs, hol kezdjem. A előző játékokból már ismerős dolgokkal? Az tengernyi újdonsággal? A világgal, amiben a történet játszódik? A játékmenettel? Az új tárgyakkal? A csodálatos grafikával? Ezernyi dologról kellene beszámolnom egyetlen oldalba sűrítve és ez szinte lehetetlen. A Wind Waker tehát egy vízi világban játszódik. Épp ezért a világtérkép is jócskán átalakult. Egy negyvenkilenc (7x7) részre oszt négyzetet képzeljetek magatok elé. Minden négyzet külön helyszínnek számít, és ha még hozzávesszük Ganondorf víz alatti rejtekhelyét, könnyen kiszámolhatjuk, hogy a játék során 50 különböző helyre kell/érdemes ellátogatnunk. Ebből egyenesen következik, hogy a Wind Waker igen hosszú kaland. A sok kisebb-nagyobb helyszín között egy sárkányra hasonlító beszélő csónakkal fogunk majd közlekedni, ő Epona vízi változata. Tőle kapjuk a játék legfontosabb tárgyát is, a karmesteri pálcánkat. A pálca nem közönséges pálca, hanem varázslatos: segítségével parancsolni tudunk a szélnek. Hasonlóan az okarínánkhoz, ahogy haladunk előre egyre több dallamot fogunk majd megtanulni vele, ilyen lesz az előbb említett Szél Dala, amivel a szélirányt tudjuk befolyásolni, de hogy csak egy példát mondjak, ismét megtanulhatjuk majd a Nap Dalát is, amivel az időt gyorsíthatjuk fel. A szélnek központi szerepe van a játékban, minden köré épül fel. A helyszínek nagy része is úgy lett kialakítva, hogy igénybe kelljen vennünk eme ősi elemet, lesz, majd ahol meglovagoljuk, máskor lebegünk, utazunk rajta, vagy csak egyszerűen be kell fognunk az erejét a kis ladikunk vitorlájában. A régi Hyrule lakóinak nagy része ott pusztult az özönvíznél, ezért nem találkozhatunk a játékban, például Goronokkal, Kokirikkel; mindössze egyetlen Zora és a régi Zeldá-



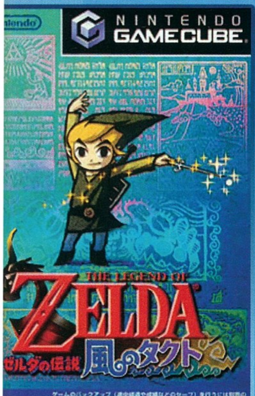
Ilyen lett volna eredetileg – mint egy gyönyörű CG videó...



Ilyen lett végül – mint egy gyönyörű "debil" cel-shaded razfilm









ÚJ LEGENDA SZÜLETETT!!!

ban ültetett Deku fa emlékezett minket a múltra. Van viszont két új faj: az egyik a Rito-k, akikkel a sárkány szigeten ismerkedhetünk meg, ezek a szárnyas madárlények végigkísérnek minket a kalandon, sőt egyiküket majd még irányítani is lehet. A másik fajt leírni elég nehéz, mert a testük fából, a fejük pedig falevélből van. Velük a Deku fánál ismerkedünk meg, köztük is van egy, akit majd a későbbiekben irányíthatunk. A játék két részre oszlik, az elsőben talán leginkább gyöngyökre hasonlító tárgyakat kell összeszednünk (bocs a ködös megfogalmazásért, de a tesztelt verzió full japáni, egy árva kukk sincs érthető nyelven), majd a Ganondorffal való összecsapás után a nyolc Triforce darabot kell felkutatnunk, hogy újból és utoljára megküzdhessünk vele. A játék második felében egyébként kiemelt szerepet kapnak a térképek is, amiken a Triforce darabkái vannak feltűntetve. Az ősi nyelven íródott térképeket először dekódoltatnunk kell egy erre specializálódott emberkével, aki bizony igen borsos árat számol fel a szolgáltatásaiért. Persze a hangsúly most is a ravaszabbnál furfangosabb dungeonok felderítésén lesz, ezek végén várnak ránk a főellenségek, utánuk kapjuk meg a kulcsfontosságú tárgyainkat. Szerencsére Miyamoto-ék nem estek az önkoppintás hibájába, az új labirintusokba millió új ötlet lett belezsúfolva, köszönhető ez a rengeteg új használati tárgyunknak. Nem akarok minden poént lelőni, mert nem lesz majd mit írni a Zelda cikkben, de néhányat megemlítenénk. Lesz például egy kampós kötelünk, amivel a falakból kiálló póznákon lendülhetünk a túloldalra. Ezt rá is szerelhetjük a hajónkra és így mindenféle kincset tudunk kihalászni a tenger mélyéről. Kiemelkedő szerep van még a Deku levélnek, amit használhatunk ejtőernyőnek, de akár mint egy legyezővel hajthatjuk magunkat előre is. Vannak a játékban különféle állateledelek, amik segítségével átvehetjük az irányítását mondjuk egy sirálynak, vagy megetethetünk egy disznót, hogy az cserébe rejtett dolgokat túrjon ki nekünk a földből. Még a játék elején a kishúgunktól kapunk egy távcsövet is, vagy akár a később felszedhető fényképezőgépet is szóba hozhatnám, amivel valódi fotókat készíthetünk. Ezeken kívül szinte minden mást is megtalálunk, amit a régi Zeldákban: nyilak, láncos kampó, kardok, pajzsok, csizma, kalapács bombák segítenek a továbbjutásban. Érdekes, hogy további három táskát is felvehetünk: ezekben a menün belül még további tárgyakat cipelhetünk. Rengetegről még azt sem tudom mik valójában, és mire jók, pedig nyomon a játékot pár napja. A bombákról jut eszembe, hogy a kis csónakunkra is felszerelhetjük őket, mint ágyukat, és így kalózhajókkal hadakozhatunk a nyílt vízen. A tengeren egyébként is megéri csak úgy mindenféle cél nélkül kalandozni, bár rengeteg rejtett dolog még előttem sem tiszta. Szjúper újdonság, hogy Linkkel lehet lopakodni, kilesni a sarkok mögül. Ha van a közelben hordó, abba is belebújhatunk, így álcázva magunkat az őrök elől. Most, hogy újból átolvastam a tesztet, látom csak, hogy hiába minden igyekezetem, mégis milyen sok minden kimaradt. Egy szót sem szóltam a számtalan mini és mellékküldetésről, az üres üvegek megszerzéséről, vagy az életerő szívek kalandos begyűjtéséről. Aztán ott vannak a minden szigeten megtalálható postaládák, természetes, hogy ha akarunk, postásnak is beállhatunk. Hihetetlen, tonnányi mennyiségű ötlet jellemzi a játékot, elképesztő komplexitással. A Cube-ot evidens, hogy összeköthetjük egy Gameboy Advance-szal is, amennyiben azt megtaláltuk a játék során, és ami az egészben a legjobb: nem kell hozzá semmilyen GBA-s játék! A kis színes LCD képernyőn folyamatosan láthatjuk a helyzetünket a térképen, de csakúgy, mint a tündérünket helyettesítő „varázskövünk" néha ez is különböző jelzéseket ad, ilyenkor valamire oda kellene figyelnünk a közelben, csak sajnos ebben megakadályozott a japáni nyelv. Van viszont egy igen lényeges funkciója, online összeköt minket a minden szigeten megtalálható árus fickóval! Hogy ez miért olyan jó nekünk? Ha netalán kifogynál valamilyen cuccosból egy dungeon közepén, nincs más dolgod, mint keresned egy megfelelő helyet és már biszniszelhetsz is a taggal. Na erre varrjál gombot! Nem lesz egyszerű menet, az biztos!



A VÉGSŐ KONZEKVENCIA

Millió gondolat kavarog most a fejemben. Mégis, ha egyetlen szóval kellene jellemeznem a Wind Wakert, azt mondanám: érzelmekben gazdag. Játszani kell vele, hagyni, hogy magával sodorjanak az események. Átérezni a még serdülőkorú fiút, ahogy a nyakába szakad a világ minden súlya, és ahogy ezt feldolgozza. Azt fogod tapasztalni, hogy együtt sírsz és nevetsz Linkkel, és ő visszanevet rád, vagy ha olyanja van grimaszol egyet. A cel shading eljárás egyik nagy előnye, hogy a szereplők minden érzelmi reakciója egyből tükröződik az arcukon is. Linknek majdnem egy tucat különböző mimikája van. Sír, nevet, csodálkozik, mérgelődik, sunyizik. Csodálatos. Olyan látványos mesevilágot hoztak létre Miyamoto-ék, ami még az előző Zelda játékokat is maga mögé utasítja. Elgondolkoztatóan szép effektek, tükröződő felületek, igazi árnyékok. Valós időben imbolygó fények, magasságok, mélységek. Látóhatár a végtelenségig. Ami csomó a kákán? A hangok. A szereplők nem beszélnek: csak mongolidióta módon károknak, visítoznak, sípolnak, hörögnek, makognak. Megbocsátható? Nálam nem.

A BÓNUSZ DISZK

A Japánból érkezett kisméretű műanyag doboz nem magányosan utazott, egy vékony papír füzetecske is átszelte vele a fél világot. A füzet utolsó lapján lezárt kistasak. Benne lapult a Márti gyorsaságának megérdemelt jutalma, a sokat emlegetett ingyenes mini-DVD, melyet csak a legszemfülesebb megrendelők kaphattak meg. A mini-diszk nem is egy, nem is kettő, hanem mindjárt három meglepit is tartogat. A rengeteg játék-előzetesen kívül (köztük a Biohazard 4 videójával – ami egyből a falhoz vágott), két verzióban megtaláljuk rajta a N64-es Ocarina of Time-ot. Az első „mindössze" grafikai tuningoláson esett át. Magas felbontásban pompáznak a renderelt és a poligonos hátterek, szereplők. Kapott egy blur filter-t, az elmosódott, kontúrtalan textúráknak tehát búcsút mondhatunk. Csakúgy, mint a ricegő éleknek. Tegyél be egy VHS kazettát, aztán egy DVD-t. „Ennyi" a különbség a N64-es és a GC-s Zelda között. (Csakhogy kötözködjek: a sprite objektumokat igazán lecserélhettétek volna!) A másik, az URA ZELDA névre hallgató, már egy bonyolultabb darab, a helyszínek és a történet itt is ugyanaz, de az összes dungeont bekeményítették. A logikai, ügyességi feladatok megvariálva, ellenfelek tömkelege mindenhol. Igazi kihívás, nemhiába kapja majd Európában a Master Quest címet. Merthogy kijön Európában is! Hogy milyen marketing politikával (azaz, hogy vajon ingyen kapjuk-e majd mi is a Wind Waker-hez), még nem tudni. De lesz és ez a lényeg, mi pedig ismét JÁTSZANI fogunk. Mert a Zelda játékok mindig is a játékélményről szóltak, az ügyességi és logikai feladatokról; arról, hogy az eszünket használjuk. Érzek egy csöpp sajnálatot is. Nem, nem a PS2 és az X tulajok iránt. Ők játszanak az egy óra negyvenhét perc alatt végigjátszható Devil May Cry 2-vel, amitől kifordul az ember gyomra, ahol a főhős felszalad a falon, ahol nem látni ugrás közben mire lősz, ahol minden sarkon a mátrixot majmolva körbeforog, és belassul a kamera (Igaz, Laci? ;)). Én a Gamecube tulajok malacperselyeit sajnálom, amiknek össze KELL törniük az európai megjelenés dátumán – és össze is fognak. Mert új Legenda született!

(Köszönettel tartozom Tóth „Missziós" Lacinak, a cikk elkészültét nagyban elősegítő információdús beszélgetésekért. Kösz.)

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

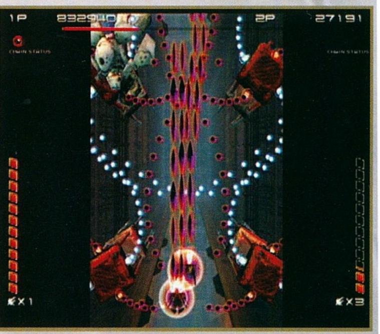
Történelmi pillanat – az utolsó Dreamcast recenzió a Konzol hasábjain. A platform megnevezésének pillanatában az átlagos olvasó legyint és lapoz: a szerző máris megszabadult potenciális közönségének cirka 80 százalékától. A SEGA csodálatra méltó kis gépét hazánkban már elnyelte a történelem süllyesztője, csupán maréknyi Megbecsülő és Elkötelezett otthonában csendül fel Ryuichi Sakamoto rövid opusa, midőn áhítattal bepöckölik a Power gombot (kevesen tudják, de ő „komponálta" a DC fülbegyűrűző boot-dallamát). Ezek az emberek tisztában vannak vele: egy konzol nem a következő generáció érkezéséig él – egy konzol egy életre szól.

Az Ikaruga a DC igazi „hattyúdala" – magvában megfogalmazva mindazt, ami elkülöníti a „cserbenhagyott minket a SEGA" és a „köszönjük, SEGA" mentalitást. Egy legendás, csökönyösen árral szemben úszó überfejlesztő fájóan alacsony példányszámban kiadott játékáról beszélünk, egy klasszikus értelemben vett, kettő darab valódi dimenzióban játszódó, felülről lefelé görgő hátterű shoot'em up-ról, ami ténylegesen bár igazi innovációt nem hordoz, már megjelenése előtt kultuszjátékká lett. A képeket végigpásztázva és a zsánert megnevezve a szerző újabb csokor olvasótól szabadult meg – a lövöldözős játékok immáron nem popkultúra, a 2D a poligon-univerzumok világában atavizmus – sokak számára szinte már barlangfestészet. Balgák.

Nem egyszerű lövöldözésről van itt szó: az Ikaruga MŰREMEK. Fantasztikus precizitással megcsiszolt ékkő, ami remekül mutat egy hamvas bőrű szuperszépség nyakában, kevésbé jól a mumifikált Margit nénin. Aki egy shoot'em up-tól mindennapos, felgyülemlett fáradalmainak elpufogtatását kívánja, máshol keresse az élményt – ez a játék nem konzervdobozok meg légpuska. Ezen a gáton újabb érdeklődőket vesztünk, hisz ez a játék MESTERT követel. Nehéz, pokolian nehéz.

Az Ikaruga kanji-ja annyit tesz: „tarka galamb". Tarka, amennyire egy galamb tarka lehet: nem fekete, nem fehér. A cím pontosan kapja el az esszenciát – a játék apró megtorlója ugyanis, akárcsak a játék maga: kétszínű. Fekete és fehér. A két szín között a kontroller B gombjával tudunk váltani – erre a köpönyegfordításra épül maga a játék. Ha a hajónk fehér színű, fehér lövedékeket lő; ha fekete, fekete projektilek hagyják el lézervetőit. Az ellenfelek kettő darab színben pompáznak (a „boss"-ok lehetnek „tarkák"): fekete és fehér. A fehér ellenfelek fehér színű áldást osztanak, a feketék feketét. Na most, ha a fehér hajónkat azonos színű lövedék találja el, az JÓ. Az oltja a képernyő oldalán látható power gauge szomját, ami telítettségének függvényében különféle hatásfokokkal „kisüthető" (12 „slot" van, ez 12 célra-tartó lézernyalábot jelképez) – ez lenne itt a „bomba". Ugyanez történik, ha fekete madarunkkal fekete bogyókat gyűjtünk. Fontos: nincs külön fehér és szeparálva fekete power gauge – a fegyver betakarító, passzív állapotában univerzális, elsütve értelemszerűen a „bomba" hajónk aktuális színében cirógatja majd meg az ellenfelet. Életet akkor vesztünk, ha egy fekete lövedék eltalálja éppen fehér színű hajónkat, vagy egy fehér lövedék az aktuálisan fekete apparátust (esetleg felkenjünk magunkat egy falra, ill. koccanunk valamelyik ellenséges hajóval). Eddig a dolog világos és érthető. A komolyabb stratégia a pontszerzésnél lép be.

Fekete lézerrel fekete ellenséget kilőni az Ikaruga szerint nem kunszt. Ezt hívjuk itt normál sebzésnek. Ha fekete ellenfelet fehér nyalábbal nyalunk meg, a sebzés már a normál sebzés kétszerese (természetesen ez fordítva is igaz). Az igazi tortahab a láncolt kombórendszer – három azonos színű ellenfelet kilőve létrehozunk egy láncszemet. A lánc csak abban az esetben marad lánc, ha a továbbiakban HÁRMASÁVAL szedjük le az azonos színű hajókat. A láncszemek színtől függetlenül kapcsolhatók egymáshoz, a hármas szám azonban fontos – megbontva a tripla annihilációt a lánc széthullik. Míg két összefűzött láncszemért potom 200 pontot takarítunk, egy nyolcas kombó már 12800 pontot kasszál. Kilenc láncszem alkotja az ún. max chaint, ezek után minden addicionális láncszem 25600 ponttal növeli a személyes kontót. Zseniális. Száguld felénk kéttucat hajó és félezer lövedék, nekünk pedig „láncolnunk" kéne :). Sikerült elképzelni? Ismét: az Ikaruga NEHÉZ. Megkockáztatható – nehezebb, mint pandákat pároztatni fogságban. Bár a szerző biztos benne, hogy jelen pillanatban ő és olvasótábora már beférne egy kisebb szórakozóhelyre (asztal-összetologatás nélkül), ennél a pontnál ismét „sokan" távozni fognak. Sebaj.









Az Ikaruga a Reideianto Shirubaagan (Radiant Silvergun) folytatása (félhivatalosan, mert a Treasure SOHA nem „folytat") és köztünk szólva: méltó folytatás (vagy mi a szösz). Hogy mindkét játék SEGA játéktermi alaplapról indult (ST-V, resp. Naomi) és SEGA konzolon kötött ki (Saturn, resp. DC), nem meglepő. Az Ikaruga elején megjelenő „Project RS2" már sejtet. Aztán jön maga a játék, mely a megmixeli a RS háromszínű rendszerét – esetünkben ugye magát a hajót csavarja, őrült duótónusú világot köpve az ábrázatunkba. A történet központi ellensége és annak 60 másodperces „megsemmisítési" módja azonos. Az extrák megnyitási módja azonos. (Vagy ügyesek vagyunk, vagy kitartóak – de míg a RS 48 játékba ölt órát díjazott teljes „megnyílással", az Ikaruga 20 óra után már lepakol mindent az „Appendix" menüpont alá: 2 galériát, zenéket, Naomi és prototípus játékmódot. Utóbbi izgalmas, mert a saját lövedékeinkre is úgy kell összeguberálnunk, akár a fő játékmódban a „bombára".) Az Ikaruga szebb, de nem feltétlenül jobb. Hogy mindez miért érdekes? Mert a RS sokak szerint minden idők legjobb shootere. Jelenleg a létező legkeresettebb és gyűjtői körökben legmagasabb piaci árú 32-bites, kompakt lemezre préselt videojáték. Az Ikaruga-ra hasonló eBay „karrier" vár. Mert hardcore, mert rétegjáték. Rétegjáték, ami a megcélzott rétegnek kiégetve, lemásolva már fabatkát sem ér. Az Ikaruga ugyanúgy szól készítőinek tiszteletéről (akiknek száma két kézen megszámolható – a játék végén megtekinthető „staff roll" még a recepcióst is felsorolja, csak hogy legyen kit felsorolni :), a gyűjtői etikáról és az eredeti csomagolás fétiséről, mint önmagáról. Az elegáns, újrahasznosított papírra nyomtatott, Yasushi Suzuki (neki köszönhetőek az N64-es Tsumi to Batsu elképesztően művészi megközelítésű karakterei) által gyönyörűen és gazdagon illusztrált bookletből megtudható a rövid történet is.

A játék tavaly szeptember 5.-én jelent meg, kizárólag Japánban. Egy sikeres aukciót követően az említett hónap végén már a szerző kezében landolt. Nincs kétségem afelől, hogy te, utolsó olvasóm (a továbbiakban: barátom) hasonlóképp cselekedtél: megvásároltad a játékot. Ezt az ismertetőt már csak passzióból olvastad el, hiszen szerencsétlen időben érkezett: a GameCube port csak áprilisban jön (HDTV támogatással és internetes „ranking" honlappal megtámogatva), a DC változat pedig számodra már a múlt.

„TREASURE IS GOD."

Egy halott zsáner kristálytiszta árnyéka a múltból, egy halott konzolon. Igazi otakut kíván, barátom. A hűtőben találsz sört (pilseni ;), bonts magadnak egyet – aztán dumálunk egy kicsit az IGAZI játékokról, melyek még ügyességet és gyors reflexeket kívántak. ÉN értelek, egyedül TE értesz engem.

Reiker



MARTIN BELESZÓL!

A cikkről és a játékról is séróból ugyanaz jutott az eszembe, mégpedig egyből: az 576.hu-n láttam egy videót, amelyben egy valószínűleg másik bolygóról származó japán gamer nyomta az arcade Tetris bajnokság döntő menetét. Ha láttad a videót, gondolom most mosolyogsz. Ha nem láttad, tökmindegy…

IKARUGA

TRESURE / ESP

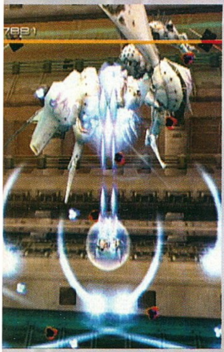
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

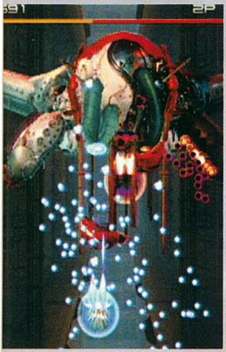
1-2 Játékos
visual memory (34blokk)
vibration pack, arcade stick

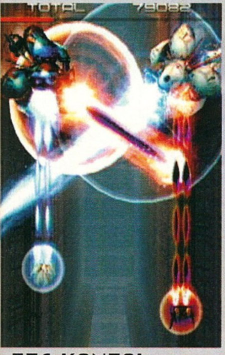
✔ megcsavart koncepció, elegáns design
✕ nem találtam negatívumot>:)

8 pont








TOTAL
79082


© TREASURE 2001
斑鳩
IKARUGA
TM


© TREASURE 2001
斑鳩
IKARUGA
TM
I'm not regret


© TREASURE 2001
斑鳩
IKARUGA
TM

KARNAAJ RALLY

Emlékszik még valaki a Death Rally-ra, a Remedy első játékára, a csúcs PC-s Super Cars klónra? Aki nem, az utána olvashat az 1997. januári 576-ban, vagy kipróbálhatja a Karnaaj Rally-t GBA-n, ugyanis ez a gém szinte száz százalékban ugyanaz. Ez is egy négy autós, felülnézetes játék, ahol bevethetünk mindenféle harci eszközt, ebben is van lehetőségünk tuningolni és fegyverkezni, itt is fogadhatunk, itt is szinte ugyanazzal a menürendszerrel és játékmotorral szembesülünk, de mindezek mellett még az előre renderelt pályák és autók grafikai stílusa is egy az egyben a Death Rally-ra hajaz. Olyan, mintha portolták volna a PC-s játékot, de igazság szerint csak nagyon aprólékosan, minden részletre kiterjedően lemásolták azt. Egyébként ez az egyetlen probléma ezzel a kiváló anyaggal, hogy érzésem szerint nem túl etikusan lopták el egy sikeres játék ötleteit (a Nintendo sokkal kevesebb hasonlóságért tiltatta be a Giana Sisters-t), továbbá, hogy ritka undorító a játék doboza (egy béna átlagos srác vág rajta nagyon hülye pofát), no meg a játék címe sem túlságosan nyerő. A Karnaaj a mostanság roppant divatos szóferdítési trükköt alkalmazza, a carnage (mészárlás) szót jeleníti meg egy másik formában, aminek a hangalakja megegyezik az eredetivel, ilyen például a már több játékcímben is szerepelt sk8 = skate szó is. Ezek a marketing mellényúlások valószínűleg rontani fogják a játék eladását, pedig ezeket leszámítva a Karnaaj Rally egy igen jól sikerült darab, ahogy az ezt inspiráló Death Rally is az volt.

Persze nyilván rengeteg GBA-s életéből maradt ki a több mint hat évvel ezelőtt megjelent PC-s játék, és nagyon apró eltérések is vannak, tehát lássuk részletesebben, hogy mit is nyújt a lengyel Infinite Dreams által összehozott, nem hivatalos GBA-s Death Rally. Már a bejelentkezéskor láthatjuk, hogy azért nem egy szabványos felülnézetes autós játékkal hozott minket össze a sors, a fejlesztőcég logója ugyanis flatfillezett 3D-s vektorokból áll össze, ez a 3D engine a játékban szinte mindenhol működik, bár igazából csak esztétikai szerepet tölt be, a menürendszer hátterében is láthatunk 3D-s fogaskerekeket pörögni. Az options menüben hangerőt állíthatunk, bekonfigurálhatjuk, hogy a quick race-nél milyen paraméterekkel (felszereltség, nehézség, ellenfelek járgánya, körök száma) induljon a gyors verseny, választhatunk több előre belőtt gombkiosztás közül, továbbá törölhetjük a hiscore-t, és be is vihetjük a haverjaink eredményeit. A hiscore rendszer egyébként roppant forradalmian lett megoldva a Karnaaj-ben, ugyanis minden pontszámhoz tartozik egy jól agyonkódolt, 18 betűből és számból álló kulcsszó is, ezeket a főmenü hiscore pontja alatt a start gomb megnyomása után tekinthetjük meg. Ez azért lényeges, mert az eredmények nem csak a kártyára menthetőek el, de a kódszavak segítségével a haverjainkkal is kicserélhetjük a rekordjainkat, sőt – GBA-n ilyet még csak a Sega Rally Championship tud – van internetes hiscore is, ahova bárki felviheti a kódszava segítségével az eredményét, így a csalás lehetősége is ki van zárva (vagy legalábbis le van csökkentve). Az online hiscore természetesen a www.karnaaj.com-on tekinthető meg, és ott adhatjuk be a mi kódjainkat is. A főmenüből választhatunk még multiplayer játékot is, ezt négyen is lehet játszani, a single player menü alatt pedig a karriertöltés, a beállított paraméterekkel induló gyors játék, a saját időnkkel való versenyzés és természetesen a rendes karriermód választható.

A karriermód menüjében négy almenüt találunk, a boltban a sérüléseinket javíthatjuk ki, továbbá kereket (stabilitás) és motort (sebesség) vehetünk, a feketepiacon hasonlóképp fejleszthetjük a pajzsunkat, és növelhetjük a rakéta- és aknakészletünket. Csak három dolog hiányzik itt, ami megvolt a Death Rally-ban, az aknához hasonló, elszórható tüske, a szabotázs menü, amiben bizonyos pénzmagért keresztbe lehetett tenni egy-egy ellenfélnek már a verseny előtt, továbbá a harc kikapcsolása (a Karnaaj-ben nincs békés versenyre lehetőség). Ezen az oldalon tekinthetjük meg az eredményünket és statisztikánkat is, sőt van egy fogadás menü is, ahol minden verseny előtt véletlenszerűen más és más dologra tehetünk tétet. Megadhatunk befutási sorrendeket, tehetünk arra, hogy mi leszünk az elsők, de olyan fogadási lehetőség is megjelenik időnként, hogy XY versenyző nem éri el a célt, ilyenkor természetesen mi is tehetünk róla, hogy a játékos járgánya a verseny vége előtt leamortizálódjon. Innen már tényleg nekiugorhatunk a versenynek (van persze még autóvásárlás, átfestés, 3D-s térkép a pályáról stb.), ahol természetesen mindig, minden eszközzel arra kell törekednünk, hogy elsők legyünk (és ha fogadtunk, akkor arra is, hogy aszerint alakuljanak a dolgok), hiszen csak ekkor kapunk elég pénzt, hogy fejleszthessük a gépünket, és az egyre gyorsuló ellenfelekkel a további pályákon is versenyre kelhessünk. A pályák előre renderelt grafikája nagyon szép, akárcsak az autóké, néhol a mélyben és magasban egy-egy újabb parallax layert is felfedezhetünk, továbbá elég sok fa, oszlop, hegy, alagút és egyéb tereptárgy van, ami kiemelkedik a 2D-s pálya síkjából felénk, teljesen 3D-ben, annak idején ez volt a Death Rally legnagyobb újítása. Emellett még apróbb érdekességeket is kiszúrhatunk, például madarak szállnak a magasban, apró állatok mászkálnak, emberek kattogtatják a fényképezőgépeiket, és ezek többségét ki is lehet lapítani (vértócsa marad utánuk), ahogy az elődben is. Vannak még továbbá olajfoltok, elüthető bóják és kövek, no meg természetesen az úttesten is akad plusz rakéta, akna, csavarkulcs (a sérüléseket javítja), pénz és turbo.

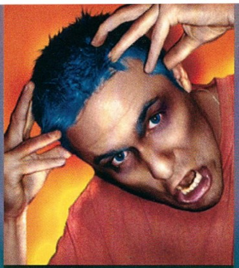
Tehát erről szól ez az egész, így kell sorra nyernünk a pályákat, és haladnunk előre. A játékban négy ligába nevezhetünk be egymás után, ami egyben négy idősík is, az első még kőkorszaki beütésű, a negyedik pedig már futurisztikus, érdekes módon ezek is pont 18 pályát tartalmaznak összesen, mint a Death Rally. A Karnaaj szerintem egy roppant szórakoztató és igényes játék, azt pedig, hogy az irányítás, fizika és hangulat mennyire el van találva, érezni kell. Mindenkinek ajánlom, aki kedveli az autós játékokat, egykori Death Rally rajongóknak pedig még inkább.

Kredo



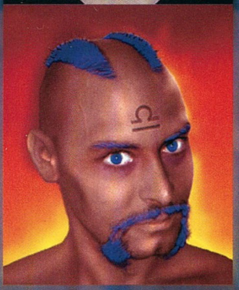












DEATH RALLY 2003



MARTIN BELESZÓL!

A Death Rally nagy kedvenc volt az 576 szerkesztőségben, emlékszem, mindenki azt nyomta a maga idejében. Szerettük a Micro Machines-t is... A Karnaaj Rally megvalósítása kellemes, nem hiszem, hogy a „mini-versenyek" rajongói csalódnának benne. Nekem sajnos kifolyik a szemem a GBA képernyőjétől, főleg, ha ilyen kicsi kocsikat kell irányítanom...

KARNAAJ RALLY

JALECO ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–4 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ internetes hiscore
× más tollával ékeskedni nem szép dolog

9 pont



SPURIZÓ SÜNDISZNÓ



Mivel Sonic-ot már részletesen bemutattam pár oldallal előrébb azoknak is, akik nem ismernék, bevezető helyett rá is térek a lényegre. A Sonic Advance 2 kétségtelenül az egyik legjobb klasszikus, 2D-s Sonic. Minden megvan benne, ami a többi verzióban, ráadásul nagyon kiemelkedik a GBA platformjátékok közül mind minőségben, mind a csak általa nyújtott egyedi dolgokban (ezek többsége persze a Sonic rajongók számára már nem újdonság). Ebben a 8 irányba scrollozó platformerben az utak mindenfelé vezetnek, össze-vissza csavarodnak, vannak hurkok és dugóhúzók is, helyenként két layert is felfedezhetünk, ugyanazon a helyen állhatunk egy első és egy hátsó úton is. Itt is lényeges elem a sebesség és lendület, mint minden Sonic-ban, hiszen a meredekebb lejtőkön, nagyobb hurkokon csak akkor tudunk felszaladni, ha eléggé begyorsulunk, az igazán nagy sebességnél pedig sündisznónk motion blur-özni is kezd. A játék a roppant szórakoztató és végtelenül tökéletes gameplay mellett rengeteg demós technikai effekttel is kényezteti szemünket, ezeket különösen értékeltem: a parallax layerek száma sokhelyütt meghaladja a hardver képességeit (rastersplittel továbbvannak tördelve), a lávánál találkozhatunk szinuszos X irányú hullámzással és Y irányú stretch-eléssel, Sonic pedig rotálva követi végig a pálya ívét, akárhogy kanyarog is az. Száguldásunkat rengeteg apró eszköz is segíti, korlátokon csúszhatunk le, rugók gyorsítanak minket fel, vannak még mindenféle ugratók, terelők, sztriptízpóznák, liftek és egyéb furmányosságok, sőt helyenként még a gravitáció is megfordul, fejjel lefelé is kell szaladnunk.



A game egyébként hét zónát tartalmaz, név szerint a következőket: Leaf Forest, Hot Crater, Music Plant, Ice Paradise, Sky Canyon, Techno Base és Egg Utopia. Mindegyik két pályára oszlik, mindegyik végén egy főnökharc is vár minket, Dr. Robotnik különféle elmés gépezetek segítségével tör az életünkre, a játék legvégén pedig ismét meg kell vívnunk egyszerre az összes nagy csatát. Ebben a részben először csak Sonic-ot választhatjuk, de az első játék végére megmentjük Creamet, a nyuszilányt, Tails-t, a rókabarátunkat és a vörös Knuckles-t is. Velük is játszhatunk, sőt állítólag Super Sonic és Amy Rose is elnyerhető, ez utóbbi úgy, hogy az összes figurával le kell nyomnunk a játékot, és persze össze kell szednünk a Chaos Emeraldokat is hiánytalanul. Természetesen egyéb játékmódokat és rejtett pályákat is lehet unlock-olni. Nekem abszolút minden tetszett a játékban, a grafika eszméletlen, a zene pörgős királyság, de a legjobb szerintem az benne, hogy a Sonic egy igazán békés anyag, amit a kisebbek is játszhatnak (de ettől még egyáltalán nem válik gáz, dedós anyaggá), ugyanis easy módban roppant könnyű, hát ha még az időlimitet is kikapcsoljuk, ugyanakkor a sok karakter és rengeteg rejtett dolog gondoskodik az újrajátszhatóságról. Aki viszont kihívásra vágyik, az nehezebb fokozatot is választhat és törekedhet arra, hogy minél több gyűrűvel minél kevesebb idő alatt befejezze a pályákat, ezen a téren aztán lehet versengeni a haverokkal, multiplayerben is.

Credo

SONIC ADVANCE 2

SEGA	
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS	
grafika:	kiváló
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos egy kártyával is
mentés kártyára, link kábel

✔ kötelező anyag
✕ az nem volt

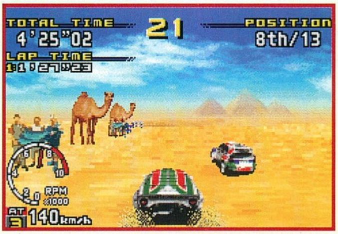
10 pont





A Sega Rally Championship nagy múltra tekint vissza, 1995-ben ez volt az egyik legnépszerűbb játéktermi gép, és bár az emlékeim már megkoptak a témában, ha jól emlékszem az egyik első (ha nem az első) igazán komoly textúrázott 3D-s autó-szimulátor is. Később született belőle egy Sega Saturn, még később egy – szerintem felejthető – PC port is, majd jöttek a folytatások. Nyolc év elteltével pedig az egykori sikerjáték pár plusz pályával kiegészítve portolva és kicsinyítve lett kedvenc zsebkonzolunkra, a GBA-ra is.

Sokan várták ezt a GBA verziót, erősen fel volt dicsérve az online magazinok beharangozóiban is, így annál nagyobb csalódás volt számomra. A játék prezentációja nem hagy maga után kívánnivalót, szinte el lehet veszni a lehetőségek és menüpontok erdejében. Van itt minden, állíthatjuk és tesztelhetjük a hanghatásokat és zenéket, belőhetjük a sebesség mértékegységét (a mi km/h-nkra), állíthatjuk a kameranézetet, a visszajátszást, a ghost car-t és a gombkiosztást, ezek mellett a versenyeken elnyert krediteken is rengeteg dolgot vehetünk, pályákat, autókat, szimpla képeket (csak a gyűjtés kedvéért), és különféle kupákba is benevezhetünk (bár ezek választhatóságához jól is kell szerepelnünk). Természetesen itt is van lehetőségünk akár négy játékosos multiplayer játékra is, a pénzünket pedig egy távirányítós autós minijátékban is gyarapíthatjuk, sőt a Karnaaj-hez hasonlóan ez a játék is letetővé teszi az internetes hiscore igénybevételét kódszavak segítségével, ami a www.segarally.com-on érhető el.



A problémák a főjátékban kezdődnek, mert igaz, hogy maga a pálya affine textúrázott 3D-s (a szokásos közeli torzulási hibákkal), mégis viszonylag egyszerű és unalmas, továbbá csak 120x80 pixel felbontású a duplájára felnagyítva, emiatt pedig meglehetősen ronda. A távoli hátterek, út menti sprite-ok (fák, emberek, egyebek) és az autók már jobban néznek ki, rendes felbontásúak természetesen, de már nem tudják megmenteni a játékot. Sajnos a gameplay sem az igazi, nehéz körülírni, hogy pontosan miért, de engem nagyon nem fogott meg. Azt hiszem a legnagyobb problémám az vele, hogy bár rengeteg dolgot állíthatunk az autón (váltó, keréktípus, kormányzás, fék stb.), a szimuláció fizikája mégis gyakorlatilag nulla, az autók tökéletesen kormányozhatóak minden talajon,

ÚTTALAN UTAKON

nem ütköznek semmivel, a végsebességet pedig szinte egy pillanat alatt elérik (inkorrekt gyorsulás). Nyilván ez a végletekig leegyszerűsített irányítás onnan ered, hogy ez inkább arcade jellegű gém, mint szimuláció, de ez így érzésem szerint mégsem az igazi. Ugyanakkor biztosan lesznek sokan olyanok is, akiknek be fog jönni az anyag (főleg a régi verziók egykori szerelmeseinek), tehát ne vegye mindenki szentírásnak az én lehúzó kritikámat, én mindenesetre maradok továbbra is a V-Rally 3-nál.

Credo

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP

SEGA	
MÁS VERZIÓ: ARCADE, SEGA SATURN	
grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ sok extra, internetes hiscore
✕ 120x80-as pályafelbontás, gyenge fizika

4.5 pont



A NYULAKAT MEGESZIK, UGYE?



A Jazz Jackrabbit volt az egyik első, közvetlenül PC-re íródott, Amigás és konzolos anyagokkal már egy súlycsoportban levő, 256 színű platformjáték, nyomult is vele minden PC-s annak idején. Sajnos nem sikerült Windows alatt működésre bírnom a jó öreg DOS-os Jazz-t, így nem tudom száz százalékos biztonsággal kijelenteni, hogy a GBA verzió egy új játék, új grafikával, zenével és pályákkal, és nem az Epic Games 1994-es, teljesen azonos című PC-s sikerjátékának viszonylag hű átirata, de nagyon úgy rémlik, hogy totál más pályákkal találkozhattunk abban. Ráadásul a játék egyik Game Titan-os fejlesztője is azt nyilatkozta egy interjúban, hogy teljesen maguktól készítették a GBA-s Jazz-t (nyilván az eredeti forrás és grafika nélkül), és csak remélték, hogy a jogtulajdonossal meg tudnak egyezni utólag, ami meg is történt.

A játék főszereplője ezúttal is a címben szereplő Jazz nevű macho nyúl, aki egy intergalaktikus titkosügynökség, a R.A.B.T. szolgálatában áll. Különös ismertetőjegye még, hogy a répánál is jobban imádja a pénzt. A játék elején épp az utolsó küldetését készül befejezni, hogy aztán végre nyugdíjba vonulhasson, azonban a dolgok rosszul alakulnak, és az ellenséges kaméleonok foglyul ejtik, sőt a színváltó hüllők főnöke is éppen megéhezett egy kis nyúlragura. Itt kapcsolódunk be a történetbe, egy ketrecben kapjuk meg az irányítást, aminek az ajtaja tárva-nyitva áll (ilyen buták ezek a kaméleonok), ráadásul őrünk is elbóbiskolt, és a fegyverünk is egy karnyújtásnyira van. Így minden adott, hogy azonnal bele is vethessük magunkat a harcba, ami 24 pályán vezet keresztül. Természetesen ezek több világ között oszlanak meg, melyek végén egy-egy főnök is vár minket, no meg a fegyverbolt, ahol jót derülhetünk Jazz szerencsétlen csajozós dumáin, amikkel Zoe Cottontail-t, a nyuszilányt próbálja befűzni. Vásárolni a pályákon elszórt űrkreditekért lehet, és természetesen kulcsokat, medikiteket, életeket és fegyvereket (Uzi-szerűségeket, rakétavetőket, répagránátokat és pattogó lövedékes fegyvereket) is találunk elszórva a szinteken.

A GBA-s Jazz is egy 10 dollár (2300 forint) alatti budget játék, sajnos ez meg is látszik rajta, a grafikája szörnyű, és bár zeneszerzésre a legjobb GBA-s zenészt, Pinket (nem a popsztárt) kérték fel, ő sem hozta ezúttal a tőle megszokott legmagasabb színvonalat. Ahogy az eredeti PC-s verzió, ez is egy teljesen átlagos, 8 irányba scrollozó, klasszikus platformjáték, természetesen itt is vannak parallax layer-ek a háttérben, mint szinte minden ilyen jellegű GBA anyagban, továbbá itt is játszhatunk multiplayer játékokat akár négyen is, akár egy kártyával is. A pályákat még liftek, ajtók, karok és egyéb dolgok színesítik, sőt Jazz tud kicsit repülni is a füle segítségével a Kockásfülű Nyúlhoz hasonlóan, de ezekkel együtt is a Jazz csak egy tök átlagos, és így viszonylag unalmas platformer marad.

Credo



JAZZ JACKRABBIT

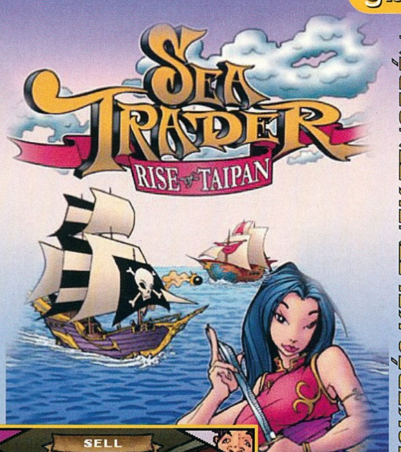
JALECO ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1-4 Játékos egy kártyával is
mentés kártyára
link kábel

✔ a népszerű pc-s licenc sokak számára vonzó lehet
× teljesen szürke, átlagos, unalmas

5 pont



KERESKEDÉS KELETNEK TENGERÉN



Első blikkre azt hittem a Sea Traderről, hogy a nagy múltú Microprose játék, a Pirates! klónját tisztelhetjük benne, sajnos azonban csalódnom kellett, mert bár van rengeteg átfedés és hasonlóság a két játék között, a Sea Trader mégiscsak egy viszonylag egyszerű, menüvezérelt kereskedőjáték, ami minden arcade és szinte minden kaland elemet nélkülöz. Persze ettől függetlenül ez még nem egy rossz gém, bizonyára sok az olyan keményvonalas kereskedőpalánta, akinek pont ez az akciómentes üzletelés jön be, és igaz, hogy a játék programozás-technikailag és zeneileg nem egy nagy durranás, ez az extrém alacsony árában is megmutatkozik – a kevesebb, mint 10 dollárt (2300 forint), amit Amerikában kell leszurkolni érte szerintem abszolút megéri. A Pirates! mellett a játékot valószínűleg még James Clavell legendás regénye, a Tai-Pan inspirálta, ugyanis ebben az anyagban is Ázsia déli partjainál kezdünk el seftelni az 1800-as években egy kis hajó fedélzetén.

A kezdetekkor választhatunk első tisztet, továbbá kitűzhetjük a célunkat, 1 évig, 3 évig vagy 10 évig játszhatunk (szerencsére az idő itt gyorsabban pörög), és meghatározott vagyonra kell szert tennünk ez idő alatt a nyeréshez. Én az egy éves küldetést választottam, ebben sajnos nem volt lehetőségem új területeket felfedezni, csak Hong Kong környékén öt város között tudtam kereskedni, de állítólag (bizonyára a hosszabb játékokban) még öt másik helyszínen is üzletelhetünk. A legtöbb időt a városokban töltjük, ezekben különféle helyszíneket látogathatunk meg (nem mindegyik van nyitva minden városban): a bolt a legfontosabb, ahol kereskedhetünk, a kocsmában hasznos tippekre tudunk szert tenni, a vámtisztnél természetesen a megvesztegetés a cél, a hajóácsnál a hajó és a legénység fejleszthető, a bankban kölcsönt vehetünk fel kamatra vagy pénzt tárolhatunk, a raktárban pedig értelemszerűen a hajónk rakterébe be nem férő árut tarthatjuk. Célunk természetesen, hogy a városok árukészlet- és áringadozásait megpróbáljuk kiismerni, és olcsón beszerzett áruk drága eladásából tegyünk szert busás haszonra, ezt a kereskedelmet egyébként 36 különféle áruval (köztük tiltottakkal is) bonyolíthatjuk. A napok csak a nyílt vízen telnek, és a monoton kereskedésbe is csak itt keveredik egy kis szín, ugyanis itt különféle véletlenszerű dolgokkal találkozhatunk: rossz irányba terelő szirénekkel, tippeket tartalmazó palackpostákkal, üresen hagyott szellemhajókkal, viharokkal, korallzátonyokkal, tengeri szörnyekkel és hajókkal. Ez utóbbiak lehetnek kereskedőhajók, tiltott árura vadászó vámhajók és kalózhajók, minden esetben egy kisebb menüből választhatunk körönként cselekményt: üdvözölhetjük őket (és üzletelhetünk, ha van rá mód), elmenekülhetünk, kidobhatjuk a rakományt, ágyúval támadhatunk és embereinkkel meg is rohanhatjuk az adott vízi járművet.

A játék tehát nem rossz buli, én nem vagyok egy James Onedin, általában kerülöm az ilyen jellegű anyagokat, ez mégis lekötött egy egész napra, ráadásul a képregényszerű grafikája is kellemes.

Credo



SEA TRADER: THE RISE OF TAIPAN

JALECO ENTERTAINMENT
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
mentés kártyára

✔ gba-neddig egyedi darab
× aki nem megszállottja az ilyesminek, az hamar rá fog unni

6 pont



Nagyon kedveltem a PlayStation-ös Crash Bandicoot játékokat, amik sok tekintetben egyedi, pörgős, third person nézetű, 3D-s platformjátékok voltak. A sorozatban megjelent stuffok erényei közé tartozott, hogy minden téren végtelenül igényesen voltak kivitelezve, sok teljesen más játékmenettel működő aljáték is színesítette őket, továbbá a sok különféle funkciójú doboz is viszonylag egyedi volt bennük, némi egyszerű fejtörőt is vitt beléjük.

KRESS KOMA KÖVETKEZŐ KALANDJA

Az GBA-s N-Traced szinte semmit sem változott Crash első zsebben hordható kalandja óta, ami nálunk XS, Amerikában Huge Adventure, Japánban pedig Advance alcímmel jelent meg, de ez persze nem olyan nagy tragédia, hiszen már az előző rész is nagyon jól sikerült, így jó buli, hogy most kaptunk egy új történetet új pályákkal. Akik esetleg lemaradtak volna az elődről, azok számára leírom, hogy mik a GBA-s Crash játékok főbb ismertetőjegyei, tehát mégis mire lehet számítani az N-Traced megvásárlásakor. Ezekben is teljes egészében megmaradt a klasszikus Crash játékmenet, természetesen a motor 3D-ből sima oldalnézetes, 8 irányba scrollozó, parallax layerrel is rendelkező 2D-be ment át, egyébként a PlayStation-ös Crash-ekben is nagyjából ilyen nézetben játszhattuk a bónuszpályákat. A játéksorozat többi alapvető eleme is megmaradt természetesen, itt is van ezernyi különféle láda, amikkel trükközni kell, itt is gyűjtögetnünk kell az almákat, kristályokat és egyebeket, és itt is kellően színes, változó a játékmenet, vannak például szakaszok, ahol egy hátunkra erősített mini helikopterrel kell haladnunk előre, továbbá helyenként a játék átcsap repülő szőnyeges shoot'em upba is. A főjáték mellett itt is találkozhatunk időnként más motorral futó pályákkal, ezek közül az egyikben előre letárolt 3D-s vízen kell Crash-sel a képernyő felé vízisíelni, miközben hősünket egy cápa üldözi, egy másik hasonló aljátékban pedig Coco-val, Crash kishúgával kell a csillagok közt a képernyővel ellenkező irányba repülni, lelövöldözni az UFO-kat, és ugrókapuk segítségével időt nyerni, ami ezeken a pályákon limitált. Van még természetesen sokféle főnökharc, továbbá egy olyan izometrikus, remek fizikával rendelkező, Marble Madness szerű aljáték is (csak ez teljesen új az előző epizódhoz viszonyítva), ami nagyrészt a Tony Hawk játékmotort (szintén Vicarious Visions fejlesztés) használja, ebben Crash valós idejű 3D-s, és egy gömbbe van zárva.





Hosszan tudnám még ecsetelni a játék pozitívumait, a több megnyerést, a multiplayer játékokat, a rengeteg apróságot, ami növeli az újrajátszhatóságot, és sok egyebet, de sajnos csak fél oldalt kértem erre a célra, ami már be is telt. Ez a Crash is egy csúcs játék, mint az összes többi, egyetlen hátránya – ami megvolt az előző GBA verziónál is – a grafika felejthető minősége, ez viszont véleményem szerint megbocsátható, hiszen az anyag minden más szempontból igazán ott van a szeren.

Credo

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

UNIVERSAL INTERACTIVE INC.

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
mentés kártyára
link kábel

✔ remek, szórakoztató, változatos játék
× lehetne több újítás és jobb grafika

9 pont





KARNAAJ RALLY LITE

Zephyr haveromék cége, a lengyel Infinite Dreams úgy tűnik hamar elsajátította a nyugati üzleti gondolkodásmódot a kommunista diktatúra megszűnése után, hiszen rövid időn belül másodszor adta el ugyanazt a játékmotort, mely lépés bizonyára jogilag rendben van, ám etikailag azért kissé kifogásolható. A GBA-s Micro Machines játékuk ugyanis alapmotor tekintetében teljesen ugyanaz, mint a Karnaaj Rally című, szintén jelen számunkban nagyító alá került művük, ehhez azonban egy licenc is lett csatolva, az évek óta nagy sikerrel futó felülnézetes kisautó sorozaté, a – most tessék megkapaszkodni – Micro Machines-é. Ezzel a lépéssel a lengyel cég természetesen saját magával kezdett el konkurálni a GBA-s felülnézetes autós piacon és szembeállította a két kiadót, az Infogrames-t és a Jaleco-t is.

Azt azért mégsem lehet állítani, hogy a Micro Machines nem különbözik a Karnaaj-től, ennek az anyagnak a teljes prezentációja és menürendszere más, szintúgy a hangulata, a grafikája és a pályái. Minden hozzá lett igazítva a Micro Machines sorozathoz, egész pontosan annak legújabb hullámához, mert ugye ez alatt a cím alatt már régen is rengeteg gépen temérdek játék jelent meg, a mostani sofőrökkel, pályákkal, autókkal és témákkal azonban csak GBA-n, PS2-n, GC-n és Xbox-on indult új roham. Ez a játék sokkal egyszerűbb – mondhatnék primitívebbet is, de az egyszerűséget nézőponttól függően egyesek vehetik előnynek is, nem csak hátránynak – nincs benne pénz, nincs internetes hiscore (sőt semmilyen), nem tartalmaz nehézségi fokozatokat (jóval nehezebb, mint a Karnaaj easy módban), ráadásul a kártyára mentés is hiányzik belőle. Pontszám és pénz helyett csak egy dolgot lehet gyűjtögetni, a Micro Machines cím betűit, ezekből fogadhatunk a Karnaaj-hez hasonlóan különböző dolgokra, és mind a versenyeken, mind a fogadásokon ilyeneket nyerhetünk el. Ha kijön a betűkből a játék címe, akkor pedig fejleszthetünk a járgányunkon, vagy vehetünk egy darab bónusz dolgot. Ezt leszámítva komolyabb fegyverkezésre nincs lehetőségünk a versenyek előtt, a pályákon azonban a Karnaaj-nél sokkal több felvehető fegyvert és extrát találhatunk, összesen 12 fajtát, így harcban itt sincs hiány. Természetesen a karakterek (8 darab), a járgányok (5 darab fejenként = 40 darab) és a pályák (16 darab 4 kupára leosztva, 8 grafikus készletből felépítve) nagy részét is úgy kell elnyernünk. Ebben a játékban a quick race és a championship alatt több játékmód is választható, a hagyományos verseny, a képernyőnyi előnyök pontozásán alapuló verseny, a szűk időlimites verseny és egy fogócska jellegű bomba passzolgató verseny, továbbá itt is van természetesen multiplayer lehetőség, sőt – ami a Karnaaj-nél tudtommal nem volt – itt egy kártyáról is játszhatunk többen.

A Micro Machines sem rossz anyag, hiszen ígéretes alapra épül jó ötletek felhasználásával, ugyanakkor sok minden hiányzik belőle, ami a Karnaaj-ben megvan, továbbá mind a zenéje, mind a grafikája sokkal gyengébb (és kevesebb a kiemelkedő 3D-s tereptárgy is), tehát én mindenképp a Karnaaj-t ajánlanám a kettő közül.

Credo



MICRO MACHINES

INFOGRAMES EUROPE

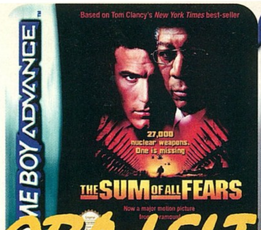
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos egy kártyáról is
jelszavas mentés, link kábel

✔ összességében nem rossz
× a karnaaj rally sokkal jobban sikerült

7 pont









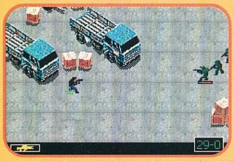
GBA LELTÁR

THE SUM OF ALL FEARS

A Vörös Vihar veszélye elvonult, Clancy kénytelen lett másból megélni: a hadiipar mágnásai után jelenleg talán ő az az ember planétánkon, aki a legtöbb hasznot húzza a nemzetközi terrorizmusból. A Minden Félelmek Summája harmadik találkozásunk az R6-vonal hordozható feldolgozásaival – az Affleck/Freeman mozi GBA változatának gerincét a néhány hónappal korábban befutott Rogue Spear GBA-s kódja izgeti-mozgatja (ó! :) Az pedig már meghozta a meghozható kompromisszumok legtöbbjét – viszlát stratégiatervezés, viszlát komoly felszerelés-kiválasztás, keblünkre lopakodós Cannon Fodder. A Rettegés Zsebben Hordható Arénája még tovább megy: tovább egyszerűsíti az irányítást és még jobban zsugorítja a pályákat. A bal ravasz + B kombináció a pontos célzáshoz felmentő seregként érkezik, kihúzva a játékot a gémbojos ős „Ikari Warriors a



semmi közepén” kakijából. Az R6 GBC tesztben leírt problémák nagy része a múlté: grafikai rendetlenkedések még akadnak (falak mögött eltűnő sprite-ok, az „álperspektíva” láttán pedig Escher valószínűleg felkötné magát), de egyébként minden klappol. Satuba fogva azonban sajnos ez nem több egy Rogue Spear „kiegészítőnél”. Rövid, kevés. Ajándék infomorzsa azoknak, akik a 8 pontnál alacsonyabb értékelést kapott játékok tesztjét is elolvassák: a Red Stormot Tom Clancy és Doug Littlejohns (valaha a Királyi Haditengerészet hadműveleti szakembere, ma Clancy elektronikus játékbirodalmának főhonchoja) eredetileg Patriot Games-nek akarták anyakönyveztetni (ám nem kapták meg a szükséges engedélyt). Kúl?!



MÁS VERZIÓ: GC, PS2

5 pont

POCKY & ROCKY WITH BECKY

Avagy Sayo-chan, Manuke és Miki-chan. Mert így hívják az eredeti japáni változat (Hatena Satena) hősi brigádját – hiába is asszociálnánk a címet holmi olcsó nyugati jump'n'run kalandhoz. A Natsume nyolcvanas években útjára indult szériája szerencsés konstellációknak köszönhetően befigyelte a Super Nintendo-t is – tessék szépen zsebkendőbe nosztalgiázni (szigorúan jó értelemben, vásott kölykei! >:) a Pocky & Rocky ill. Pocky & Rocky 2 kapcsán. Sajnos, míg a SNES epizódok könnyedén kapták fel a Goemon / Misztikus Ninja Japánnak keletre fekvő régiókban lazán elhajított egzotikus keszkenőjét, addig a GBA interpretáció kapcsán csupán a megvalósítás miatt jöhetünk lázba. Seblázba. Mert míg ott ez a Taito forgalmazta shooter izgalmas és gyönyörű volt, addig itt kopasztott csirkeként csipeget. Lényeg: a Hatena Sa-



tena távol-keleti mitológiákkal díszesen átszőtt, bizarr lövöldözés KÉNE, hogy legyen. Legutóbb már olyan vizekre is evezett, melyeken nem volt meglepetés az ellenfeleket Manuke habtestével terrorizálni (gyk.: társunkat szintén lehetett fegyverként használni – nekihajíthattuk őt a gonoszoknak). A fantasztikus effektusparádét már nem is említjük – a P&R2 látványvilága a fantázia olyan szegmenseit rúgta be, hogy emlékeinkben a játék már-már egy komolyabb japanimációval vetekedett. Itt minden szürke és egyhangú, ráadásul csak 7 szemtelenül egyszerű pálya van, ami legfeljebb egy délutánra elég (Expert mód akad, de nem érdekelt). Kimoshatatlan szégyenfolt – plusz egy mínusz pont a cím folyamatos meggyalázásáért.

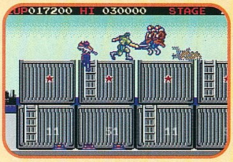


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

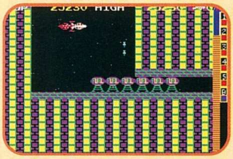
4 pont

KONAMI COLLECTOR'S SERIES: ARCADE CLASSICS

Terítéken: Frogger (1981, kisbéka kalandjai országúton és „változó sodrású” folyón át – a szerző tejfelesszájú korában csak anyai felügyelet mellett játszhatott vele: a játékterem tele volt hangos, vad tekintetű emberekkel ;); Scramble (1981, a horizontális shoot'em up stílus megteremtője, személyes favorit a csomagból); Time Pilot (1982, háromszázhatvan fokos süter, korának közkedvelt masinája); Gyruss (1983, a '80-as Tempest és a '81-es Galaga érdekes keveréke); Yie Ar Kung Fu (1985, ősverekedős játék – torna 11, egyéniséggel bíró harcos ellen) és Green Beret (1985, más régiókban Rush'n Attack cím alatt – mi a játék kevésbé látványos, európai közönségre benehezített, 8-bites számítógépekre kiadott változata mellett rakjuk le a voksot – Thorpe csodás kazettaborítóját



feltétlenül megemlítve). Pozitívum: A legtöbb játékot lehet singlepak multiban is csavargatni, ill. van „rejtett” kód (bármelyik játék címképernyőjén: Fel, Fel, Le, Le, Bal, Jobb, Bal, Jobb, B, A), amivel a játékok kibővített vagy felújított változataival játszhatunk. Negatívum: Scramble multi persze nincs és a Scramble felújított változata RONDA. Ebben a játékban mellesleg R. úr szívesen móresre oktatta volna baráti körét, amihez meglátása szerint egy link kábeles hi-score táblacsere opció is elegendő lenne. Ehelyett: a kartban nincs belső elem, ergo mentési lehetőség – tehát a készülék kikapcsolásakor még saját pontszámaink is elvesznek. Kapitális hiba: ezek a játékok ugyanis a ponthalmozásról ill. az azok prezentálásakor dagadó büszke mellkasról szóltak.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

5 pont

THE KING OF FIGHTERS EX – NEO BLOOD

„Nem hitted volna, ugye? Amikor megkaptad azt az E3-ról hazacipelt kék üdítőitalos flakont KoF EX: Neo Blood felirattal, azt hitted, ez a promóció nonpluszultrája; felülmúlja majd a Chara Pac-Man energiaitalát is – hisz NEO BLOOD-ot ITATNI dús fantáziára utal. De a palackban nem ismeretlen, izgalmas íz fogadott... csupán csapvíz. Erősen állott állagú. Ha valami, ez már előre jelezhette volna a párhuzamot.” – suttogta egy selymes női hang. „Te pedig újra bedőltél. SNK karakterek virítottak a játék dobozán, ám a csomag tartalma ugyanolyan poshadt volt, mint az a marketingfogás. IGEN, a játék gyönyörű. Szépek a hátterei, nagyok a karakterei.” – motyogta egy fáradt, öreg hang. „Olcsó vigasz. Szerinted érdekel BÁRKIT, hogy a kombórendszer a KoF '99 és a KoF 2000 érdekes fúziója? Ki a fenét hoz lázba, hogy Mai „Chou hissatsu shinobi bachi”-ja



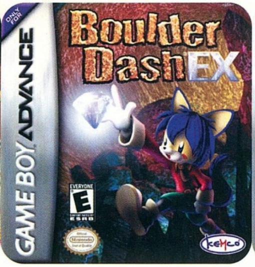
érintetlen, ha végeredményben SEMMI szükség rá?! Hát persze, változtak a csapásmérő (striker) rendszer egyes elemei és megpiszkálták az ellentámadásokat is. Biztosan fontosak ezek a dolgok – de strikert nem is fogsz használni, hisz az ellenfél az L / R gombok sebes nyomogatásával pillanatok alatt leverhető. Emlékszel még? Tőled idézek: Hová lett a kihívás, hová lett a mesterséges intelligencia?! Ez így sajnos nem nevezhető játéknak...” – sziszegte dühösen egy mély, szemrehányó hang. „Guilty Gear X Advance,” mondta egy sírós gyerekhang. „NEM, ezt nem hiszem el!” ébredt fel saját üvöltésére R. úr. Homloka verejtékben úszott. Nem álom volt csupán – szomorúan vette tudomásul, hogy valós rémképek gyötörték elméjét. Sokáig tartott, míg újra elaludt.

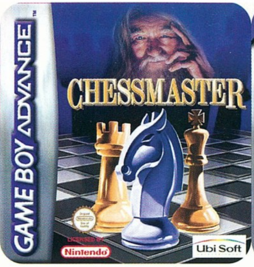


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

3 pont









IRIDION 3D

„Old school", pontosabban: Amiga. Az első harminc másodperc békésen telik. Introval (mely kézzel rajzolt és egyaránt ringat Independence Day ill. Konami féle Axelay hangulatba), majd az első pálya berúgásával. Ezekben a várakozással teli másodpercekben nehéz az Iridiont NEM összehasonlítani a 16-bites idők nagyjaival – hisz minden porcikája a Super Stardustot idézi. Igen: csőlátás, alagútvízió. Még a halkan rotyogó zene is lebetonozza a deja-vu-t – akár Soundtrackerben is komponálhatták volna. A Shin'en kvázi sínen mozgatott shootere azonban a harmincegyedik másodpercben MÁR hibázik. Megjelennek az ellenfelek és az egész, mintegy varázsütésre: áttekinthetetlenné válik. Hajónk túl nagy, a pályák túlságosan tarkák, az ellenfelek támadási mintái kaotikusak és a felénk eregetett lövedékek egyszerre gyorsak és kicsik (meg perceken belül



sok is lesz belőlük). A hagyományos GBA folyadékkristályai szállítják ugyan az adattömeget, az emberi látóideg azonban olyan pánikba esik, hogy gazdája öt perc után már a saját nemét sem képes definiálni. Először felmerül a kérdés: kevesek lennénk az Iridionhoz? Gyors kutatás az Opciók közt, de EASY szint nincs, csupán Normal és Hard. Fogak összeszorítva, erőszakkal bele a közepébe. Egy langyos délutánt követően – hála a jelszavas rendszernek – már négy pályát sikerült teljesíteni. Kár, hogy ehhez két Panadolt is be kellett kapni, a tarka suhanásnak ugyanis sikerült legyilkolnia potom pár millió agysejtet meg rontani látásunkon fél dioptriát. A legszebb: ötből négyszer az ember nem is SEJTI, mi találta el.

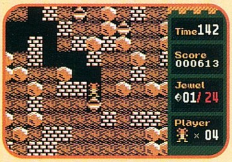


MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

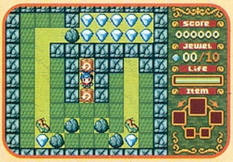
4 pont

BOULDER DASH EX

A szépemlékű 576 KByte tavaly októberi számában (137.) Credo már elmesélt csaknem mindent, amit Peter Liepa 1983-as Boulder Dash-áról el lehet mesélni – leszámítva talán jelen változat ismertetését. Nos, az EX szerénytelen véleményünk szerint minden idők legjobb BD verziója. Az EXtra játékmódon belül lehetőségünk nyílik story avagy csata módot játszani – a történetre fűzött akciót kawaii grafika / karakterek és a tárgyak megjelenése színesíti. Mit színesíti: MEGREFORMÁLJA. Csákány? Zúzd szét vele a sziklákat! Robbanóanyag? Üdvözöld Bombermant a Boulder Dash univerzumban! Rotációs készülék? Pörgesd a pályát, játssz a gravitációval (ez utóbbi divinális ötlet)! Szenzációs addendumok. Nem beszélve arról: a pályák leigázásával kártyagyűjteményünk is gyarapodik (ennek nincs jelentősége, de jópofa dolog). A



tárgyakat természetesen a multiplayer csatamód is hasznosítja, teljesen új dimenzióba szállítva ezzel a klasszikus élményt. Bomberman és ChuChu Rocket-to!, Solomon's Key és klasszikus Sokoban a Boulder Dash tégelyben, apróra zúzva, összekeverve, újratálalva. Őrjítően izgalmas elegy. S ha valaki gyenge gyomra nem venné be az Alex, Sonya, Nick és Emily képviselte új generációt, keblére kaphatja a veterán Rockfordot: a kartridzsen ugyanis ott figyel az EREDETI Boulder Dash is – eredeti grafikával, eredeti pályáival és a „Legend's Legacies" címre keresztelt főtéma remek masszázsával. Röviden: ez történt, midőn egy nyugati játéklegenda japáni kezekbe került. Tapsgép bekapcs.



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

9 pont

CHESSMASTER

Go, sakk, shogi szentháromság. Olyan triumvirátus ez, mely technikailag érinthetetlen. Tökéletes játékok ezek, tökéletes szabályokkal. A nyugati világ sajnálatos módon a három ász közül egyedül a Királyok Játékát fogyasztja (bár a nyolcvanas évek közepétől próbálkozik itt a Toyogo is Nemesis nevű remek Go-jával), a Gandalfra hajazó öreggel fémjelzett, 1986-ban még a „szekeres" Software Toolworks által útjára indított Sakkmester már a második sakk a GBA történetében. Hogy mi alapján teszteli a „szaksajtó" a sakkjátékokat? Fogas kérdés. Általában – köszönhetően annak, hogy a „szakújságíró" nem egy sakkvirtuóz – a játék mellé adott extrák ill. az esetleges cicoma határozza meg a popularitást. Különösképp érvényes ez a hordozható játékokra: az egyszerű halandó itt egy metrón / vonaton lejátszott gyors partira vágyik, nem pedig szürkeállomány-tornára nemzetkö-



zi nagymesterek ellen. A Virtual Kasparov ilyen irányban jól teljesített, de nincs különösebb oka panaszra a Chessmasternek sem: van itt sakkoktató mód, van 151 db. történelmi játszma, lehetőség link kábeles hancúrra (single pak is), 10 különféle sakktábla és 18 AI vezényelte ellenfél (köztük Jon, mint „Candidate Master" :) Mindezek mögött pedig van egy ERŐS sakkmotor. R. úr. egy szabad hétvégén egymásnak engedett néhány sakkprogramot – a Chessmaster visszakézből pofozta hülyére a 7 pontos Kasparovot úgy, hogy azt master fokozatra pöcköltük (aztán háromszor egymás után megaláztatott a PC-s Fritz 7 által, de az ugye minden idők legerősebb softwaree). A csata eldőlt – Le Roi Est Mort, Vive Le Roi!

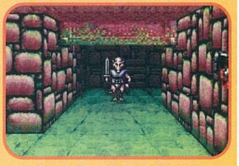


MÁS VERZIÓ: PS2

8 pont

DUNGEONS & DRAGONS: EYE OF THE BEHOLDER

Becsapós. Sokak szemöldöke felrándul – de azon túl, hogy hőseink penetrálják a Waterdeep alatti katakombarendszert, a bejárat pedig egy gyors kőomlást követően megszűnik kijárat lenni, az Eye of the Beholder nem sok rokon vonást mutat a napokban szétzúzott Westwood (szép volt, Electronic Arts! >:) tizenkét éves klasszikusával. Leszámítva persze a föld alatti folyosók megjelenítési módját. Zene nem sok akad, a grafika ösztönösen ismétli elemeit, a harc pedig zabszem a fenékben. Mert míg a kalandozás a TSR jó öreg számítógépes játékát idézi, a harcot átdolgozták, pronto. Valahol érthető, hisz a GBA-hoz (egyelőre? :) nincs egér – valószínűleg ezért nem tudjuk tipitapizni a falakat rejtett kapcsolók után kutatva, vagy oldalazni a minket üldöző ellenfe-



lek elől (nincs is rá szükség – az ellen elállja az utat, nem tágít: nem mozdul se előre, se hátra). Szóval harcrendszer: izometrikus, körökre osztott, unalmas, repetitív, fárasztó. Rettenetesen fárasztó. Korai Ultimát, sőt Akalabeth-et idéz. Tárgyakat be lehet és be kell takarítani, itt azonban újfent képen köpnek a srácok – semmiféle statisztikát vagy kivonatot azok tulajdonságairól NEM kapunk, a különféle artifaktumok protagonistáink közti csereberéje pedig még szánalmasabb és fárasztóbb munka, mint a monoton folyosókon barangolva itt-ott megejtett harcok. Alap a D&D szabálykönyv harmadik kiadása, elégé szabados és önkényes módon alkalmazva. Nagyon ronda és nem finom.

Reiker



MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

4 pont

Ránk szakadt megint egy tonna hó. (Persze, mire ezt olvassátok lehet, hogy csak egy csúnya árvíz marad belőle. Most, február ötödikén este szakad...) Nem mintha bajom lenne a havazással, imádok éjszaka a kertek alatt autózni a „szűz", takarításmentes utcákban, csak a kocsim nem bírja – mivel agyon van ültetve, húsz perc vidám önkéntes kotrás után (az első spoilerrel :) színültig megy a motortér hóval. Böfögés, puffogás, le akar állni... Amíg leolvad (+ be a fülkébe :), lássuk miket írtatok mostanában!

Szevasztok! Martin, figyu mesélj már nekem erről a SzEGAsztok műsorról. Már több helyen is hallottam róla, de én régen nem láttam sosem. Vagyis rémlik valami régebbről, hogy mintha lett volna valami game-es műsor, de akkor én még nem voltam ilyen konzol-őrült. **(Talán el sem hiszed, de már arra sem emlékszem, melyik évben nyomtuk a show-t. Asszem' heti 4 alkalommal volt, úgy délután 5-6 magasságában, 5 perc. Jópofa kiskölykökkel játszottam Sonic-ot, meg mindenféle Sega stuffokat. Valahol a pincében még van egy kazettám pár „megörökített" műsorral. Annyi maradandót sikerült alkotni vele, hogy a „szegasztok" köszönés beépült a köztudatba. Martin)** Szeretném elmondani, hogy nekem milyen sokat jelent a Konzol. Az első



szám amit megvettem az a '99 decemberi szám volt. Először amúgy a tesóm vett egy Konzolt úgy kíváncsiságból, mert ajánlották. Neki valamiért nem jött be annyira. **(Tesódnak annyi! Vége. Kicsengettek. Martin ;)** Nekem viszont nagyon is bejött a Konzol stílusa. Akkor lehet, hogy egy kicsit egyszerűnek tűnt, de mégis nagyszerű volt. Ami először tényleg megfogott az az volt, hogy sok humort is belecsempésztetek. Sokszor mikor nem volt olyan jó kedvem, és elővettem a Konzolt, azt olvasva jó kedvre derültem. A Konzolnak van egy fajta olyan kisugárzása (ha lehet ilyet mondani), ami utánozhatatlan. **(Személyes varázsom fénye ez a megmagyarázhatatlan és utánozhatatlan dolog! Martin)** Csak így tovább fiúk, mindent bele. Üdv: War Ui: Ez a Doshin-os borító tök király! Lehet, hogy sokaknak nem tetszik, de szerintem az egyik legjobb címlap. Tök jó színes az egész! **(Király, egy műértő! Szerintem olyan, mint egy gyönyörű, ínycsiklandozó gyümölcsöstál, mint maga az érintetlen paradicsom. Martin)**

Helló 576 Konzol team! Ismét lenne néhány kérdésem.

1. Mikor jelenik meg a Dragonball Z Legacy of Goku XBOX-ra? **(Megjelenik egyáltalán X-re? Martin)**
2. Ha már úgyis foglakoztok az Animével meg a MANGÁval, miért nem írtok a DragonBall Z Movikról? Például minden számban bemutathatnátok a soron következőt. **(Szeretjük a DB-t, de azért nem tartjuk az anime műfaj csúcsának... Martin)**
3. Fogjátok tesztelni a DBZ Budokait? **(Asszem' már teszteltük. Martin)**
4. Ti honnan szerzitek az Animéket? **(Japánból és Amerikából rendeljük. Martin)**
5. Tudtok kódokat a Banjo-Kazooihez (GameSharkot)? **(Nem. Kódok nélkül játszunk! Martin)**

Ennyi lett volna a (kicsit egyhangú) levelem. A válaszokat előre is köszi: Manga02

Üdvözöllek Benneteket abból az alkalomból, hogy én is vásárolni kezdtem a lapotokat. Nagyon élvezem az olvasást, még azt a játékleírást is elolvasom, amivel soha nem fogok játszani. **(Helyes, helyes, ez az igazi Konzol rajongó ismérve! Martin)** Először a Medal of Honor Underground c. játékkal találkoztam, egy rokon lepusztult PS gépén. Teljesen elragadott a dolog. Nem vagyok már „tinager" (nagyon nem), de teljesen „infantizálódtam" az utóbbi időben, amióta vettem egy saját gépet is. **(Mi is egyre inkább átmegyünk dedóba. A Reikerrel szoktunk rendszeresen gügyögni egymásnak: ő japánul kiabál mindenféle fals jelmondatokat, én meg „széééégááá", „piiiikmííííín", „szupéépáng" és hasonló játék-szlogenekkel válaszolok. Martin :)** Sajnos az a nagy bajom, hogy csak jobb kézzel tudok játszani. Balesetben elvesztettem a másikat, kiskoromban. Az irányítással néha gondom van ezért olyan játékot keresek, amin be lehet állítani a gombokat tetszés szerint, valamint lehetőleg lövöldözős legyen. Van PS-re még olyan jó FPS, mint a Medal of Honor? **(PS1-re van Doom, Aliens, Tenka, Duke Nukem, Dark Forces – ezek ugrottak be hirtelen. Kipróbálhatnád a stratégiai játékokat is, azokat elég könnyű lehet neked is kezelni: Warcraft, Dune, C&C... Martin)** A Metal Gear Solid játékon gondolkodom még erősen, de jó lenne hozzá valami leírás vagy ilyesmi. Nem volt egy régi 576-ban valami erről? **(Persze, hogy volt, én írtam, állítólag jó lett. A 13-as Konzolban van. Martin)** Amúgy pedig „kiváló 10-telettel" maradtam olvasójuk: Fülig José Pombio Jimmy a Bolontcsák szigetek és Almirafőváros kirája, a főlegvár lakója. (Kiráji vár, félemelet, balra) Szingapúrban a „Hűséges Almák" Klub tagja, Piszkos Fred örökös ellenfele, kazánfűtő és pincér, valamint Őfelsége Samtamtónió herceg igazi jóbarátja. Vérrasztó Róbert, Pápa **(Üdvözlettel: Senki „Martin" Alfonz!)**

Szeva Martin (és Kistársai)! Nem akarlak titeket szidni, mert tiétek a legjobb újság Magyarországon, de a címlap... Azt sikerült elb*szni. A Getaway sokkal jobb lett volna, a GTA Vice City meg egyenesen a legjobb címlap az összes eddig megjelent között. Miért nem azt választottátok? Ki dönti ezt el? Nem lehetne ebbe beleszólni? **(Én döntöm el, és NEM lehet beleszólni. Nálunk nincs demokrácia, diktatúra + személyi kultusz van. Martin ;)** Abba a +16 oldalba remélem belefér a Hónap dumája rovat, mert azt nagyon hiányolom. **(Márciustól vagy áprilistól tervezem a beindítását! Martin)** Csak így tovább. Peace. BUÉK. Rohampáholy.

Hellóka! Újságotok hűséges, RÉGI olvasója vagyok. (Úgy '96 Óta.) Mindig a legjobb volt. Ehhez nem fér kétség. (Még CD nélkül is!) Mostanság csak a Konzolt veszem (a Martin stílusát mindig is bírtam), a ragyogó DIZÁJN (Bizony! Csupa nagybetűvel!) és a remek cikkek miatt! De sajnos a játékok már nem az igaziak... Egyre szebb külső, még több polygon, anti-aliasing...stb. DE ettől már megcsömörlöttem. A lényeg...az, hogy azt a szemét pályát ötvenedszer is megpróbálom megcsinálni hajnali háromkor – mert AKAROM, mert ÉRDEKEL, mert KÍVÁNCSI vagyok a folytatásra! Mostanában nem érzem ezt EGY játéknál sem! Még az utolsó FF-nél sem...mintha haldoklana az egész...csak a pénzért csinálták, a már bevált recept szerint. Semmi innováció, vagy újítás...nem is akarják. MIÉRT lenne? Amíg valaki megveszi a „félgőzzel" készített programokat is... És megveszik őket. (Majd ha GÁZ lesz – magyarul: esnek az eladási mutatók – talán akkor megerőltetik magukat.) A PS2-m kb. egy hónapja nem volt bekapcsolva... Mostanában retrozom én is...ah, SMETROID 3, R-TYPES, SONIC 3...hol vannak már az olyan JÁTÉKOK? Tényleg úgy tűnik, hogy sajnos az utóbbi években minden a pénzcsinálás felé tendál...Mit mondjon az ember fia, amikor ilyen plakátot lát az utcán pl. hogy: „A Szép és a Szörnyeteg 2"!? Még a Disney is... SEMMI sem szent? A szerencsétlen kisgyerekek már akkor magukba szívják a pénz mindenhatóságát, amikor még szinte járni se tudnak... Aztán már a kisiskolásokat is mobiltelefonnal látom szaladgálni (igen, az FELTÉTLEN fontos nekik! :( ); azt pedig, aki a nem a legújabb Nike, vagy Adidas cipőben jön suliba, lenézik a többiek. Szomorú. De ez Szolnok Hill. Valamikor november felé ott voltam Szolnokon. Meglepően rossz volt a grafika, ahhoz képest, hogy 2002 vége felé járunk. A nagy ködösítés miatt csak azt láttam, ami közvetlen előttem van. A kocsik a semmiből kerültek elő, majd eltűntek a semmibe. Az úton lehetett látni, hogy ríl tájm épült fel a kocsi előtt kb. 30 méterre. A textúrák homályosak voltak és jó, ha 20000 poligont láttam egyszerre a kocsi motorháztetejéből és az épületekből. Ha valamire ráközelítettem, akkor minden a helyén volt csak semmi nem volt a régi. A dolog erősen emlékeztetett '97 telére és egy csepeli koszfészek mostanra megkopott szürke masinájára. Akkor ez volt a csúcsgép. Voltak, akik még az elnyűhetetlen Snest, vagy Megadrive-ot nyomták, de csak azért, mert a nagyok sorban álltak a szürke gép előtt. Minden 3D-ben mozgott. Volt rá egy csomó 3D-s játék. Én még kicsi voltam és néztem, hogyan játszanak rajta a nagyok. És a játékteremben is. Hatalmas sorban állás volt a Mortal Kombat 3 Ultimate előtt. Voltak, akik több mint másfél órát játszottak egy ötvenessel. Aztán volt, hogy elbukott, továbbadta a stafétabotot, vagy eladta a játékot egy ötvenesért 70 győzelem után. A konzolos és PC-s társadalom már csak legyintett, ha meghallotta, hogy Mortal. „Az 2D-s. Azzal nem lehet játszani...!" A játékteremben viszont volt, hogy egyszerre hatan-nyolcan tolongtak érte. Régi szép idők... Hová tűntek ezek a tolongó emberek Martin? Ezek az anyázó, üvöltöző hülyegyerekek a játéktermek szentélyeiből? Ha most bemegyek a gépek tolonganak, nem az emberek. Hamisul kacsingat felém az INSERT COIN(S) felirat, néhol pedig pofátlanul a szemembe bámul. Felé fordulok, bedobok egy százast... Semmi. Még mindig csak kacsingat, mint egy rossz k*rva. Na még egyet belenyomok, mert nem akarom veszni hagyni az elsőt. Játszok vele 2 percet utána a CONTINUE előtt, pereg a visszaszámláló. Szemét gép. A szemétbe való! Egy csomóval meg se próbálkozok, mert messziről látszik, hogy rosszak a joyok. Ha valamelyik mégis jónak tűnik, ott izomból kell nyomni a gombot, hogy Kilik megcsinálja a hülye átdobását. Nincs ez így jól. Az ember ezért felidegesíti magát és elmegy. Régen benéztél, és ha nem is volt pénzed mindig találtál egy-két barátadagot magadnak. Most az elemi erővel feltörő anyád helyett csak a gépek unalmasan ismétlődő zajait kell hallgatni. Illetve nem kell. A régi nagy játékosok kihaltak. Vagy eltűntek? Vagy mi lett velük? Hol vannak? Nekem volt pár konzolom, (sőt, van is). De egy teljesen más élmény arcade-ot nyomni, úgy hogy másik hat gyerek szurkol érted, vagy ellened. Emulátorok... Ugyammá... A játékot visszaadják. A hangulatot, amiért érdemes játszani, azt nem. Azt nem lehet emulálni. Pár éve fanatikus konzolos voltam. Most is néha leporolom egy-két gépemet, aztán felidézem a régi hangulatot. De ez csak a másolat másolatának a másolata. Még egyszer nem lehet ugyanúgy egy játékot végigjátszani. Kiszállok a kocsiból, megyek a fősuliba. A piacon keresztül kell vágnom ehhez. Csupa egyforma ember, csak más rajtuk a textúra. Folyton beléjük ütközöm és belassítanak. Idegesítő, mert sietnem kell. A játék tartalma egy 0, mert a suliban is és környezetében sincs semmi izgalmas. A hangulat olyan, mint a Silent Hillben. Ugyanaz a kihalt város hiába vannak itt emberek élet alig van bennük. Még a ködösítés is olyan, mint anno PS-en. Amikor elhagyod a várost, az út mellett jóformán 2 fa ismétlődik. Egy kisebb meg egy nagyobb. Semmi érdemleges nincsen. Written by: Csibrák Róbert
E-mail: csirob@netposta.net
(Az Értékelőt nem töltöm ki, de leveledre 10 pontot adok. Hangulat: Kiváló. Nekem is eszembe jutott valami. Ide is írom, alább. Martin)

Rabszolga vagy minden reggel
Este a moziban Schwarzenegger
Éjjel a szerencsétől várod
A sör mellé a dáma-párod
Bebújsz a lyukba, mint egy egér
A beton börtön mindent megér
Szombaton, hogy a far* álljon**
A pucér nőket nézed a Sky-on
Valami nő lefekszik melléd
Megszokásból fogod a mellét
Az arcán három ujjnyi festék
Mindig ugyanúgy telnek az esték

Valami kell, hogy legyen benned
Akkor is, ha nincs mit enned
Az üveg vodkát meg sem érzed
A flippert nyomod, amíg van pénzed
Az országúton padlógázzal
Roncsautóval majdnem százzal
Összetartja még a festék
Mindig ugyanúgy telnek az esték
(Tankcsapda)

csak a kezdet. Egész életükben a média irányítja a gondolataikat. Vedd ezt, így öltözz, ide menj, ez tetsszen...úgy élj, ahogy mi akarjuk!!! Ha nem ezt teszed, ha megpróbálsz önállóan gondolkodni –nem vagy "normális"! Szerintem inkább a világ beteg...EZ nem lehet normális! Diktatúra van most is – csak nem a politikában(?), hanem a fejekben.(A „TUCAT"-dolgok diktatúrája. Csatlakozom a Böjtös G.-hez. Én is itt vagyok.) Mennyivel könnyebb is az, mint a saját életüket élni... Az a „bizonyos" Tyler Durden úr sejtett valamit. De MENNYIRE! Olvastam már pár cikkben, hogy többötöknek is hasonló a véleménye-ezt a kis kiszaladásomat Veres Miki kolléga LOTR: The Two Towers cikkben leírt véleménye okozta. Dúrvára igaza van. Gyalázatos amit művelnek. Azért jó látni, hogy páran osztják a véleményem. Talán van még remény. Mindenképp jó dolog, ha egy (főleg) ifjúsági magazin szerkesztőségében olyan emberek ülnek, mint ti. Komolyan örülök. Ti vagytok a JÓK!!! Sok sikert! K.Z. aka. Olga Zatkin
(Kösz. Ez felemelő volt. Kár, hogy gondolataid csak közted-köztemköztünk, és még néhány Konzol olvasó között pattognak majd oda-vissza. Bár, ez is valami. Ha csak 1 jó gondolatot magukévá tesznek a srácok a Konzolból, már megérte csinálni. Martin)

Martin, testvérem, kapitányom, királyom... Előrebocsátom, hogy ezt most enyhén illuminált állapotban írom, de nem számít (nagyon...:) Szóval... Emlékszel még a régi (4-5 évvel ezelőtti) KByte-okra? Akkor te kardoskodtál a Mangáért, meg a többiért... Én értem, hogy azóta főszerkesztő vagy, és ennél földhözragadtabb dolgokkal (is) foglalkoznod kell, de szerintem (remélem) még ugyanaz a srác maradtál (mármint ugyanaz (is) érdekel). Szóval (megint)... Ha megpróbálnál megint önmagad lenni, az olyan nagy veszteséggel járna a cégnek? Ööhhmm... Tudom, hogy most már egyre kevésé vagyok követhető, de gondolom (tudom) te is voltál ilyen állapotban... Na jó, akkor őszintén, azt szeretném, ha megint úgy írnál, olyanokat írnál, mint régen... **(Ha változtam is, remélem csak jó irányba. Azt hiszem leginkább lelazultam, mint a rigalánc. Már nem veszem az egész világ gondját a nyakamba...nem vagyok én egy Atlasz! Korábban a Metal Gear tesztem nyomán kaptam igazán megindító gratulációkat, de mostanában a Primal írás nyomán is zavarba ejtő gratulációk érkeznek. Martin)**
Például elküldhetnéd a p*csába az ilyen írókat, akik hozzám hasonló állapotban írnak neked...:) **(Ugyan, velem is megesik. Sőt! Tök normál. Martin ;)**
Megint váltás... Amióta szétvált a két lap, szerintem a te irányvonalad a helyes... Persze ez megint személyes vélemény, de ennél jobban ezt nem tudom megindokolni, az előbb említett okok miatt :) És azt is tudom, hogy a cégek írnak ilyen progikat, amiről túl sok újat nem lehet írni... Szóval ez eddig enyhén (inkább erősen) impresszionista volt, de legalább szívből jött... Tovább is csak így tudom folytatni... Bár még nem találkoztunk, de sejtem, hogy emberileg „rendben vagy", de sajnos sokan ezt nem így gondolják... **(Ja. „Replay" Dezső barátom – IMÁDLAK DEZSŐKÉM! – mondta pár nappal ezelőtt, hogy hány lurkó utál engem, de úgy szívből, igazából, ahogy csak a magyar ember tud utálkozni – úgy, hogy még soha egyetlen szót sem váltottunk... Martin)** Mindenesetre én már régóta ismerlek (vagy legalábbis olvaslak), és az én életemben (meg még néhány ezer fiatalében) az elmúlt néhány évben meghatározó szerepet töltöttél be... Khhmmm... Megint kezdek érzelgős lenni... Tehát csak azt akarom mondani, hogy ez az újság (mármint a Konzol) LEGALÁBB EGY embernek jelent valamit... Ui: Ezt nehogy be tedd a Csevegőbe... (Tudom hogy utópisztikus elképzelés volt :) Örökre tisztelettel... forezt2502
(Utópia volt, mert beraktam. Nem vagy egyedül. Egyre többen vagyunk. Király vagy. Riszpekt! Martin ;)

Kedves MARTIN! A PS2-re lenne kérdésem: a Gran Turismo 3-nál van jobb autós játék? **(Nincs. Martin)** A MGS2/Hitman 2 a jobb? **(Szerintem az MGS2. Martin)** A CBandicootnál van jobb platformjáték? **(Vele egyenértékű több is van. Nekem a Klonoa 2 is tetszik pl. Martin)** Az SSX-nél van jobb snowboardos játék? **(Nehéz kérdés, az az egyik legjobb. Martin)** Ja és a PS3 mikor jön: mostanában(1-2 év) vagy érdemes most venni PS2, mert még 2+... év múlva jön ki? **(Vehetsz nyugodtan PS2-t! Martin)** Hajrá Majka? Ő miért nem kapott semmi utazást, állást...Na tényleg csá. Maci **(Kapott ő is, sokkal jobban jött ki a végén, mint a Szabi. Martin)**

Csá csumi, csumi csumi csá Martin! Azé' írom eme levelemet mert van egy nagy dilemmám. Konzol vásárlására adtam a fejemet ismét. Most azonban elérkezettnek látom az időt (lett pénzem), hogy megajándékozzam magam egy xboxszal vagy egy gamecubbal. A ps2-t kizártam mert utálom az egész gépet (a dreamcast miatt is) meg sz*r a grafikája és a játékok is szinte mind sz*rok amik kijönnek rá. Bocsi de ez a véleményem. **(OK, a te véleményed az a te véleményed! Martin)** Tehát x vagy cube. De melyik? Kérlek segíts, mert te átlátod a helyzetet. Előre is köszi: Gerry **(A kettő közül mindenképpen az Xbox-ot ajánlom. Habár, láttam mostanában a Japánból rendelt Zelda bonusz diszkjén pár vadiúj GC játék videóját: Resident 4, Dead Phoenix, Killer 7 és a FRENETIKUS Viewtiful Joe – NAGYON komoly forradalom várható a játékiparban, rövidesen. Most per pillanat azonban még az X a jobb választás. Martin)**

Csumi Konzol Team! Úgy gondoltam egyből a közepébe vágok. Tele van a t***m az egymás konzolját szidó levelekkel amiket csak azért írnak egyesek, mert nem fogadják el a gépeik gyengeségeit. Szerintem a mostani piacon nincs tökéletes gép mindnek van hibája. A legnagyobb hiba a gyártóktól az, hogy gyorsan meg akarnak gazdagodni, ebből következik a tucatjátékok gyártása és a kevés új ötlet, nagy név. Régen a konzolpiac nem erről szólt. régen sokkal több jó játék volt. Nem húzom tovább az időd. Maradok hű olvasótok: Lilik „nintendo fan" Ádám Ui.: Nagyon tetszik a lap méret növelése. Az a 100 forint meg nem sok. Remélem több GBA teszt lesz, mert jelen pillanatban csak PS1, N64, SNES és GBA-val nyomulok. **(Kérésed parancs! Jobb játékokat sajnos mi sem tudunk prezentálni, de több GBA tesztet igen – ráadásul most már az egyik kedvenc Konzol tesztelő, Reiker billentyűzetéből is! Martin)**

Hi 576 team, Márti, Reiker, Liquid! Már régebb óta szerettem volna írni, konzolháborúval, újsággal kapcsolatban... Főleg a múltkori számot átolvasva – az az eke gyerek a csevi elején jól felb*szta az agyam. Ha otthon vagy DC-s emukban, akkor ismered biztos azt a DC-VS-PS2.doc-ot. Na a srác nagyon szépen lefordította (legalább angolul tud ;) csak elfelejtette megemlíteni, hogy ott ilyen TTT-vel, meg Ridge Racer 5-el pedáloztak. Azért AZÓTA volt némi fejlődés. Meg ott van a 4MB Vram. Hát télleg qrvára kevés, azért van alacsony felbontású textúra+minden, DE! A DC-re megnézném egy GT3-at, vagy GTA3-at, vagy MGS2-őt...Szerintem van ELÉG nagy összehasonlítási alapom, ugyanis van PS2-őm, és DC-m is, és azért a DC-re szinte semmi nincs Shenmue-n kívül, (na jó, MSR) ami fullra kihasználná a gépet (DE MÁR A SHENMUE2 IS SZAGGAT MINT ÁLLAT!!!!). Meg Carrier: látszik a FSAA, de cserébe belső nézetből lassul+szaggat, és tiszta sivár a grafikája. Mind1. Ez csak azt bizonyít, hogy lémer a srác (vagy hogy DC-je van). Csak azért írtam ezt, hogy TE (Márti) is tudd az igazat, ha esetleg nem olvastad volna az ominózus cikket... **(Merem remélni, hogy a fent említett dolgokkal EDDIG IS tisztában voltam, de azért kösz a felvilágosítást. Most legalább mindenkinek tiszta, hogy mi a pálya... Martin :)** Olvastam a „cikkedet" a HWSW-n (asszem' ott) amikor a jóemberek azon vitatkoztak, (többek között TE is) hogy miért jó a konzol és miért nem, illetve a PC-s magazinok nyomták a saját hülyeségeiket. Nem értem, hogy pl. azt a szöveget miért nem raktátok be a Konzolba, mert SOKAT lehet belőle tanulni (természetesen csak a TE írásodat). Persze ez nem nyalás akart lenni a karácsonyi ajándékok miatt (pedig lehetne :), csak sajnos a MAI emberek nem gondolkoznak ilyenekről, te meg elég régóta nyomod a szakmát már (én nem mondhatnám, hisz 19 éves vagyok, de már 10 éves korom óta HC Gamer, volt MegaDrive 2-őm, és Nintendo 64-em) és én is hasonlóan látom a dolgot hozzád képest. **(Örülök, hogy tetszett a cikk, de azt a HWSW-nek írtam, ők rendelkeznek vele. Martin)** Más. Van itt ez az suxxboxx gyerek. Háááát. Nekem nincs KÜLÖNÖSEBB problémám vele, csak alig van saját játéka (ami engem is érdekelne) és nem ANNYIVAL jobb a PS2-nél, hogy odaverjem rá a faxom, mint egyes haverok, akik látják a Boxot vadállat TV-n, meg hangfalon Halo-val, utána látják PS2-t 53 centis tv-n, monóban... Ez a fő gondom, meg az hogy MICROFOS. Esküszöm, ha nem MS lenne, ott nyáladzanék rá, de más konzolját akkor se sz*roznám, max megmondanám, hogy mi miatt nem teccik. Amúgy most lesz még GC-m is (WaveRace és Resident összes miatt – meg Killer7 – az nagyon üt!), hogy objektívabb tudjak maradni. X-en szívesen kipróbálnám a DOA3-at, illetve ami miatt azt is fogok venni, az a DOA: Xtreme Beach Volleyball :) **(Hát AMIATT érdemes is! Martin ;)** Ezenkívül még Animés is vagyok, és eléggé ütött, hogy eltűnt a Cool-Túra, ami azért nagyon(!) jó 5let volt! **(Van megint! Martin)** Főleg az, hogy a GITS-szel kezdte Reiker-chan, ugyanis ha ismeretlen sráccal próbálok anime-mal közelíteni, én is mindig ezzel próbálkozok :) Hiába, azért ott a japánoknál még tudják mi az a szórakozás, meg TÖRTÉNET, nem úgy mint itt ill. amcsiba. Ezzel is tele van a tököm. Jön valami seggfej, megkérdi, hogy mi az az Anime könyvtár a vinyón, megmutatom, hüledezik, hogy mi ez a szemét, és onnantól hiába magyarázol neki...Ezt már megtanultam. Szegény Martin, Reiker, mennyi anyázó levelet kaphattatok! **(Szinte egyet sem. Van egy lökött, aki egy héten egyszer mindenféle zenéket játszik be a telefonomba – nem tudom, honnan szedte a számot –, de az nem nagy gáz. Martin)** A többi teszter is nagyon korrekt, bár Dzson nekem annyira nem jön be, inkább tesztelj Te! Már nagyon hiányzik, hogy végre te írj, nem is tudom, melyik volt az utolsó szám, amiben tőled olvastam valamit... Meg a Reiker... Ő a „második" (bocs Mester) – de nem utolsó! Na yól van, befejezem szófosásom, csak ez már nagyon kikívánkozott...:) Meg még az, hogy az emlegetett haver a nagyfelbontású textúrákra veri a pélót, meg hogy az X-re a Halo mekkora király – majd elviszem neki a mostani Konzolt, hogy nézze már meg a Jedi-be azt a Swamp Tropper közelképet :D Meg UT2003-ban a képeket. (Tőlem lehet Championship, az akkor is u.a.) :D Nagyon LOL. Böjtös tesónak meg annyit, hogy MK5-ben a Kitana mellett a Frost is nagyon rulz (vagy csak nekem vannak nőelvonási tüneteim :) és azért jóóó az a game, még mortálos „szilikongyerek" szemmel is :) Ugyanis még mindig emlékezek az összes mozgásra, bár a Fatality-kre már nem nagyon (Sub-Zero: blk, blk, fut, blk, fut :D Ez van. Csak a nevemet ne írd ki pls. Hwoarang (OK, nem írtam ki! ;)

Na, ez volt a februári Csevegő – elég komoly levelek jöttek, büszke vagyok rátok! Úgy látszik lassan mindenkin érvényesül az 576 Konzol jótékony nevelő hatása! (Nézz a szemembe...kövesd az ujjam...küldj sok pénzt... :) Márciusban újra jövünk. Az előfizetőknek folyamatosan küldjük az ajándékokat, úgyhogy maceráljátok a postást, nehogy lenyúlja valaki a jó kis gémeket (párat más így is megfújtak, küldhettem újra...). RISZPEKT!

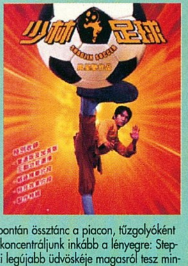
Martin



Film

Martin apuval egyetértésben kicsit változtatunk a Cool-túra rovat felépítésén: mostantól kultikus filmalkotásokkal is foglalkozni kívánunk. Az anime bemutatók természetesen maradnak (szívügyünk), ezentúl az egyik hónapban „élőszereplős” filmekkel, a következőben pedig a japáni animáció válogatott gyöngyszemeivel találkozhat a rovatban a Nyájas Olvasó.

Shaolin Soccer (Siu Lam Juk Kau)
Hong Kong, 2001, játékidő: ~ 111 perc
A forgatókönyvet írta és rendezte: Stephen Chow
Gyártó: Stars Overseas, Universe Entertainment



Történet: Fifth See Hing (Stephen Chow), az ex Shaolin-tanítvány az utcán él és a kung-fu „mindenhatóságára” próbálja ráébreszteni az embereket – sajátos módszerekkel és kevés sikerrel. Fung (Ng Man Tat) kiöregedett ex-focisztár, akit szerencsétlenül félresiklott pályafutása után még az edzői székből is kipenderítenek. Hing ÉS Fung együtt egy csapat: a két teljesen különböző karakter, (kiegészülve Hing gyermekkori barátaival – ők is hatalmas arcok) focicsapatot alakít, hogy a Shaolin-diszciplinákat alkalmazva menetteljek egészen az országos bajnokságig. Ami ezután következik, az látni kell, mert leírni nem nagyon lehet... :-)

Megvalósítás: A Shaolin Soccer abszolút egyedi alkotás, műfaji korlátok közé sem nagyon szorítható – sportfilm, kung-fu film, musical, vígjáték és love story egyszerre. Meg lehet közelíteni a racionális oldalról is: ekkora marhaság nincs még egy, focizó kung-fu bajnokok, gőzölt cipót a levegőben gyúró-forgató kócos leánykák, spontán össztánc a piacon, tűzgolyóként száguldó labda, ugyan már! Dobjuk sutba a konzervatív énünket és koncentráljunk inkább a lényegre: Stephen Chow (God of Cookery, Forbidden City Cop), a hongkongi mozi legújabb üdvöskéje magasról tesz mindenre, ami megszokott és olyan stílus-koktélt nyom az arcunkba, amit sokáig nem fogunk elfelejteni. Chow sajátos humora (európai/amerikai szemnek sajátos csak, ez a túljátszott, széles gesztusokkal előadott komédia teljesen megszokott arrafelé) több szinten üt. Bruce Lee plusz Charlie Chaplin plusz Fred Astaire plusz Puskás Öcsi, sőt, még aranyos szerelmi szál is van benne. Meg persze foci, de olyan, amilyet nem nagyon látott még senki. Ha normál körülmények között is ilyenek lennének a meccsek (ötven méterről eleresztett bombák, levegőben repkedő középpályás, látványos közelharc a labdáért, a kaput darabokra szaggató gólok), akkor nem kéne a támogatandó csapat kilétéről jó előre kiértesített bírókkal (lásd: tavalyi világbajnokság) terelgetni a foci távol-keleti népszerűségét, özönlene rá a nép tízezrével, csak győznék építeni az új stadionokat. A focimeccsek koreográfiája lenyűgöző és ahhoz képest, hogy a Shaolin „olcsó” hongkongi alkotás, elég tisztességes CGI-vel (értsd: számítógépes trükkökkel) van megtámogatva. A sztori akár egy megszokott hollywoodi „lassan érik össze a csapat, de akkor megmutatják” ostobaság is lehetne, de nem az. Chow parodizálja a sportolós karrierfilmek minden hülyeségét, és e mellett szimpatikus hősöket tud bemutatni – az ilyesmi még egy Harold Ramis kaliberű komédia-specialistának is nehezére esik általában, nem hogy egy kicsi, szűkös költségvetésből és még szűkösebb határidőkkel dolgozó kínainak. Az utolsó, félórás összecsapásra (az ellenfél neve stílszerűen Evil Team) nem nagyon lehet szavakat találni, sőt, muszáj kétszer-háromszor megnézni egymás után, hogy elhiggyük: ilyen is van. Poén és effekt parádé, heroikus beállítások és zene, eszméletlen stílusparódia, meg persze az utolsó, mindent eldöntő lövés (ami gyakorlatilag lerombolja a pályát), na kérem, hát EZ a Shaolin Soccer.





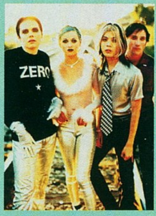
DVD: A múlt hónapban a Chihiro esetében mozis megtekintést ajánlottunk, a Shaolin Soccer esetében azonban mindenkit óva intünk tőle. A film hazai mozis forgalmazására amúgy sincs túl sok esély, de ha sor kerül rá, akkor valószínűleg az amerikai Miramax-féle, közel húsz perccel megkurtított, több helyen kicserélt zenéjű (mindkettő halálos bűn, és tönkrevágja a filmet – buta amerikaiak!) verzióhoz lesz majd szerencsénk. Itt van viszont a legutóbbi (tavalyi) R2-es hongkongi Special Edition, ami mindent igényt kielégítő kiadás. Kristálytiszta 1.85:1-es anamorfikus kép, kínai Dolby Digital 5.1 és DTS hangsávok, korrekt angol felirat. Extraként 20 perces „Making of...” filmecskét, egy, a trükköket bemutató szekciót, és a főbb szereplők eddigi pályafutásának részletesebb kivesézését kapja a vásárló – mindezt angol felirattal, ha úgy óhajtja. **(Ott van a gyűjteményemben a DVD! Olyan a DTS hang... Martin :)**

Zene

The Smashing Pumpkins: Mellon Collie and the Infinite Sadness
(1995, Virgin Records, dupla CD)



Előadó: Smashing Pumpkins. A banda Chicagóban alakul a nyolcvanas évek végén – a zenei agytröszt/szövegíró Billy Corgan először James Ihat (gitár) majd D'Arcyt (basszusgitár) végül pedig a dobos Jimmy Chamberlaint csábítja maga mellé. Pár évnyi underground tevékenység után „Gish” címmel jelenik meg az első Pumpkins album (1992) – szerencsétlenségükre szinte napra pontosan akkor, mikor a Nirvana fantasztikus Nevermind-ja. Az debüt anyagilag sikertelen, Corgan mély depresszióba süllyed, terápiára jár; Iha és D'Arcy szakítanak (igen, D'Arcy nő :-); Chamberlain pedig rákap a heroinra. Az érzelmi/fizikális mélypont ellenére (vagy talán éppen ezért :-) a következő album, a „Siamese Dream” (1993) áttörést hoz a zenekarnak – a cikkíró kedvenc SP-nótája, a „Disarm” is ezen található. A figyelemfelkeltés megtörtént, a világhírt/sikert azonban csak az 1995-ös „Mellon Collie and the Infinite Sadness” kódnevű dupla album hozza el a Pumpkinsnak. A lemez nagyon jól fogy (minden idők legnagyobb példányszámban eladott dupla albuma), díjeső hullik a SP nyakába, nagyszerű klipek (Tonight, 1979) készülnek. A Mellon Collie-hoz kapcsolódó turnén már jönnek a bajok csőstül: a koncertekre szerződtetett billentyűs, Jonathan Melvoin meghal túladagolásban (igen, BIZTOS hogy halott, Idol bácsi óta duplán csekkolunk minden ilyen információt :), Chamberlain pedig ismét olyan keményen és elszántan drogozik, hogy Corgan nemes egyszerűséggel kirúgja a zenekarból. A következő, 1998-as „Adore” az elektronika felé forduló zenei világát a rajongók kevésbé értékelik: hiába az agyonjátszott Batman&Robin betétdal, a lemez szerény eladásokat produkál. Az együttesen belüli problémák ismét felszínre kerülnek: a Smashing Pumpkins még kiadja utolsó, a keményebb gyökerekhez visszatérő stúdióalbumát, a „Machina – The Machines of God”-ot (2000) ami ugyan NAGYON jó, mégis a zenekar búcsúdalát jelenti – 2001-ben feloszlanak.



Az album: A Mellon Collie and the Infinite Sadness a Smashing Pumpkins történetének legsikeresebb, legjobban összerakott ás legváltozatosabb albuma. Ha Pumpkins-esszenciát akarsz, vegyél belőle egy példányt: a dupla album huszonnyolc nótája közül biztos lesz olyan, amit egynél többször fogsz meghallgatni. A Mellon Collie egyben a „legslágeresebb” zenei adathordozó Corgan bátyóék kínálatából: a Tonight vagy az 1979 (a fentebb már emlegetett két klipnóta) kellemes, álomszerű elrévedések, melyek bármilyen hangulatban jólesnek az ember lelkének. Mélyebbre ásva ott van a Zero, a Jellybelly, vagy a nagyszerű Bullet with Butterfly Wings – olyan számok, melyeknek segedelmével bárhol és bármikor összebalhézhatunk soros szomszédainkkal (megfelelő hangerőt feltételezve ez a kertes házak lakóira is értendő :-) Nagyon zúzós, nagyon sötét és magányos alkotások: az erősen depresszív szövegrészt elsősorban a vidámparkba is éjfekete szövetkabátban járók fogják értékelni – a cikkíró lazítani szokott az ilyesmivel, nagyszerűen szellőztetik a felgyülemlett gőzt egy rohangálós, túlterhelt nap végén. Eklektikus, sokszor hallgatható lemez, a gitáralapú zenéket előnyben részesítők gyűjteményének KÖTELEZŐ darabja.



Ajánlott webhely:
www.smashingpumpkins.com (hivatalos oldal)
http://www.lost-vortex.com
http://www.spfc.org

Internet

Cafeshops
http://www.cafeshops.com/buy/gaming/

Ha minden jól ment, akkor ma már rátok tukmáltunk egy hongkongi kiadású Shaolin Soccert, egy nehezen (és éppen ezért drágán) beszerezhető Smashing Pumpkins albumot, és a hárdkórabb arcok talán már a Warhammer-figurák beszerzésén is elgondolkodtak. :-)

Legyen kövér az a lúd: netes szekciónk is a vásárlással, méghozzá a játékokhoz kapcsolódó apró csecsebecsék beszerzésével foglalkozik. A fenti webcímenen egy igen komoly webáruházat lelhettek fel: van itt minden, mi szemnek-szájnak ingere, a Devil May Cry-os pólótól kezdve a Morrowind logóval díszített bögrén át a Counter-Strike feliratú plüssmaciig bezárólag. Csak óvatosan, mert fél óra alatt simán le lehet nullázni a hitelkártyát...





Könyv

Ian Watson: Űrgárdista (Space Marines)
(Valhalla Páholy, 1994, 298 oldal)



„Biff már rájött, hogy Faust Stossen őrmesternek még a baráti zömiektől is hányingere támad: a romlatlan emberi faj karikatúráit látta bennük. Semmi értelme nem lenne a lelkére beszélni. Talán mégsem volt olyan ragyogó agyaskodás. Az önismétlés rovarszerű dolog. A túléléshez flexiagyra van szükség.”

Belépő a Warhammer 40000 világába: Watson Warhammer-ciklusának egyik legsikerültebb darabját ajánljuk most az Olvasó figyelmébe. Az Űrgárdista igazi, hamisítatlan hardcore science-fiction: a negyvenedik évezred univerzuma, halhatatlan, a létfenntartó Trón börtönébe zárt Császár, kinek dicsőséges hatalmát a Rendházakba szerveződött Űrgárdisták védelmezik a mindent felfalni készülő Káosz és a szubtér démonai ellenében. Az Űrgárdista három ifjú története, akik kiválasztottként egyszerű, emberi vágyakkal és gyarlóságokkal megáldott/megvert humanoidokból válnak tiszta lelkű, emberfeletti fizikummal rendelkező, félelmet és kíméletet nem ismerő Gárdistákká. Watson könyve brutális: a Rendház purgáló hadjáratainak leírása olyan részletes, amilyet a nyomtatott betű csak megenged. Watson könyve eredeti: a római/spártai hadsereg mítoszára építve annyi ötletet sűrít bele a regénybe, amit más szerzők egész életművük során nem bírnak kiagyalni. Watson könyve izgalmas: az Űrgárdista egy fél mondat erejéig nem ül le, hanem elképesztő lendülettel sodorja magával az egyszeri olvasót a katartikus végkifejletig.
Vigyázat: a Warhammer 40K világára nagyon könnyen rá lehet kattanni – az ember kezdetben még csak sűrűn olvasgatja a regényeket, aztán azon veszi észre magát, hogy vékonyka ecsettel a kezében festegeti a drága pénzért megvásárolt Space Marine figura páncélján a milliméteres repedéseket – erről hőn szeretett főszerkesztőnk is sokat tudna mesélni... :-) **(http://warhammer.hardwired.hu/ Martin)**



CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24



MEMORIAKÁRTYA	KORMÁNY	FÉNYPISZTOLY	KÁBELEK	KONTROLLER



Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

PlayStation

007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Colin McRae Rally 2.	
+No Fear Downhill Mountainbike Pack	4990.-
Command and Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dragstars	3990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
Fifa 2001 (Platinum)	8990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Firestorm - Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	6990.-
Grand Theft Auto – London	4990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Knockout Kings 2001	3990.-
Lilo and Stich: Trouble in Paradise	9990.-
M&M Shellshocked	5990.-
Medal of Honor (Platinum)	4990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Medal of Honor Underground (Platinum)	4990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Planet of Apes	3990.-
Racing Simulation Monaco Grand Prix	5990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rayman 2. (Platinum)	7990.-
Rayman Pack	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Special Ops – Covert Operations	4990.-
Special Ops – Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Stuart Little 2.	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	7990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PlayStation.2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	6990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Alpine Racer 3.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Blade 2.	17990.-
Blood Omen 2.	15990.-
Burnout 2.	16990.-
Burnout	8990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex	13990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	HÍVJ!
Dino Stalker	17990.-
Donal Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors: Tactics	17990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challenge	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
Grandia II.	17990.-
Half Life	13990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Hitman 2.	17990.-
ICO	16990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Kessen	8990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Klonoa 2.	16990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lord of the Rings	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
Maximo	17990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	9990.-
Monster's Inc.	14990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP	8990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Oni	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
Peter Pan – Adventures in Neverland	16990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Pryzm	12990.-
Quake III. Revolution	7990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Rumble Racing	5990.-
Shadowman 2.	16990.-
SHOX	17990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Siphead: The Lost Planet	17990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Spiderman: The Movie	16990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	14990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Tarzan Freeride	17990.-
Tekken 4.	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
The Getaway	16990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Scorpion King	17990.-
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Thunderhawk Operation Phoenix	19990.-
Tiger Woods 2002	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters (Platinum)	6990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Treasure Planet	14990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + G-Con2 Lightgun	25990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
Wipeout Fusion	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-
X-Squad	5990.-

COLOR GAME BOY

10 Pin Bowling	9990.-
Alone in the Dark 4.	9990.-
Daikatana	9990.-
Dexter's Laboratory	11990.-
Donkey Kong Country	11990.-
E.T.: The Extra Terrestrial	11990.-
Extreme Sports	9990.-
Game Watch Gallery 3.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Hercules	9990.-
Heroes of Might and Magic	9990.-
Indiana Jones and the Infernal Machine	11990.-
Jungle Book: Mowgli's Adventure	11990.-
Knockout Kings 2000	5990.-
Konami Wintergames	9990.-
Las Vegas Cool Hands	9990.-
Lego Alpha Team	7990.-
Lego Racers	7990.-
Lego Stunt Rally	7990.-
Looney Toones: Collector Martia	9990.-
Looney Tunes Racing	9990.-
Mario Golf	9990.-
Mario Tennis	11990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	10990.-
Metal Gear Solid	9990.-
Mickey's Speedway USA	9990.-
Missile Command	9990.-
Planet of Apes	11990.-
Pokemon Crystal	13990.-
Pokemon Gold	11990.-
Pokemon Silver	11990.-
Pooh and Tiger „Hunny" Safari	11990.-
Ready to Rumble Boxing	9990.-
Robocop	9990.-
SHREK	12990.-
Spiderman	9990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
The Emperor's New Groove	12990.-
The Mummy Returns	8990.-
The Nations	9990.-
TinTin: The Prisoner of the Sun	9990.-
Tiny Toon: Dizzy's Candy Quest	9990.-
Top Gun – Firestorm	9990.-
Turok 2.	9990.-
Vegas Games	9990.-
Warioland 2.	9990.-
Warioland 3.	9990.-
Warriors of Might and Magic	9990.-
Wendy – Every Witch Day	9990.-
Worms Armageddon	9990.-
Xena: Warrior Princess	9990.-
X-Men: Wolverine's Rage	9990.-
Zelda: Oracle of Season	12990.-

GAME BOY ADVANCE

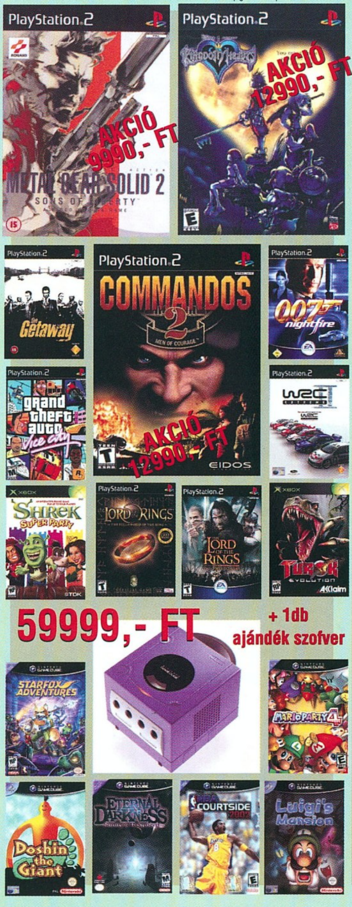
Advance Wars	13990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Breath of Fire	15990.-
Broken Sword	12990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Desert Strike	12990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Doom	12990.-
Dragon Ball	12990.-
Driven	9990.-
E.T. The Extra Terrestrial	14990.-
Eartworm Jim 2.	12990.-
Fifa 2003	13990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventure	16990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hey Arnold	14990.-
Hot Wheels Velocity X	14990.-
Ice Age	14990.-
Jurassic Park III: Dino Attack	16990.-
Lady Sin	7990.-
Lego Bionicle – Matoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lilo and Stich	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lucky Luke Wanted	14990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	12990.-
Matchbox Cross Town Heroes	14990.-
Mech Platoon	16990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat Advance	12990.-
Moto Racer Advance	12990.-
No Rules	7990.-
Peter Pan	14990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Pinobee	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
SHREK – Swamp Speedway	15990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	16990.-
Star Wars: The New Droid Army	13990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
Tekken	12990.-
The Scorpion King – Sword of Osiris	9990.-
The Sum of All Fears	11990.-
Tom and Jerry – The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez: Inline Skater	14990.-
X-Games Skateboarding	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Zone of Enders	16990.-

NINTENDO GAMECUBE

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Casper – Spirit Dimensions	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Dark Summit	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lost Kingdom	12990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
Pikmin	12990.-
Resident Evil	14990.-
Simpson's Road Rage	12990.-
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	12990.-
WTO Pro Tennis	12990.-

XBOX

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nighfire	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Colin McRae Rally 3.	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
F1 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Hitman 2.	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Lord of the Rings	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
NBA Live 2002	13990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Outlaw Golf	14990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rally Fusion	16990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Robotech	14990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Spiderman – The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Test Drive Overdrive	18990.-
The Thing	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Splitters 2.	16990.-
Tony Hawk Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	9990.-
Wreckless Racing	17990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-



West End City Center	Árkád Üzletközpont	Mammut 2 Bev. Központ	Pólus Center	Campona Bev. Közp.	Csomagküldő Szolgálat
Jókai Mór sétány 47.	*Örs Vezér tér Aluljáró szint*	*Széna tér 3. emelet*	*Center Court 237*	Tel.: 424-3-424	*1329 Budapest Pf.: 24*
Tel.: 23-87-576	*Tel.: 434-8076*	*Tel.: 345-80-76*	*Tel.: 419-41-17*		*Tel.: 369-26-86*
					Gépeket nem tudunk küldeni!



LÉGY ÓVATOS!
PlayStation 2
the Getaway
thegetaway.co.uk
PlayStation 2
FESZÜLT ÉLET PARANOID ÉLET ELLENSÉGES ÉLET A HARMADIK ÉLET